

mai 2004 Nr. 45/ anul V

PC

99.500 lei

www.pcgames.ro

Games

Fun

Concurs cu
premii!



13.995.000 lei



2

Poster
dublu

CD - uri

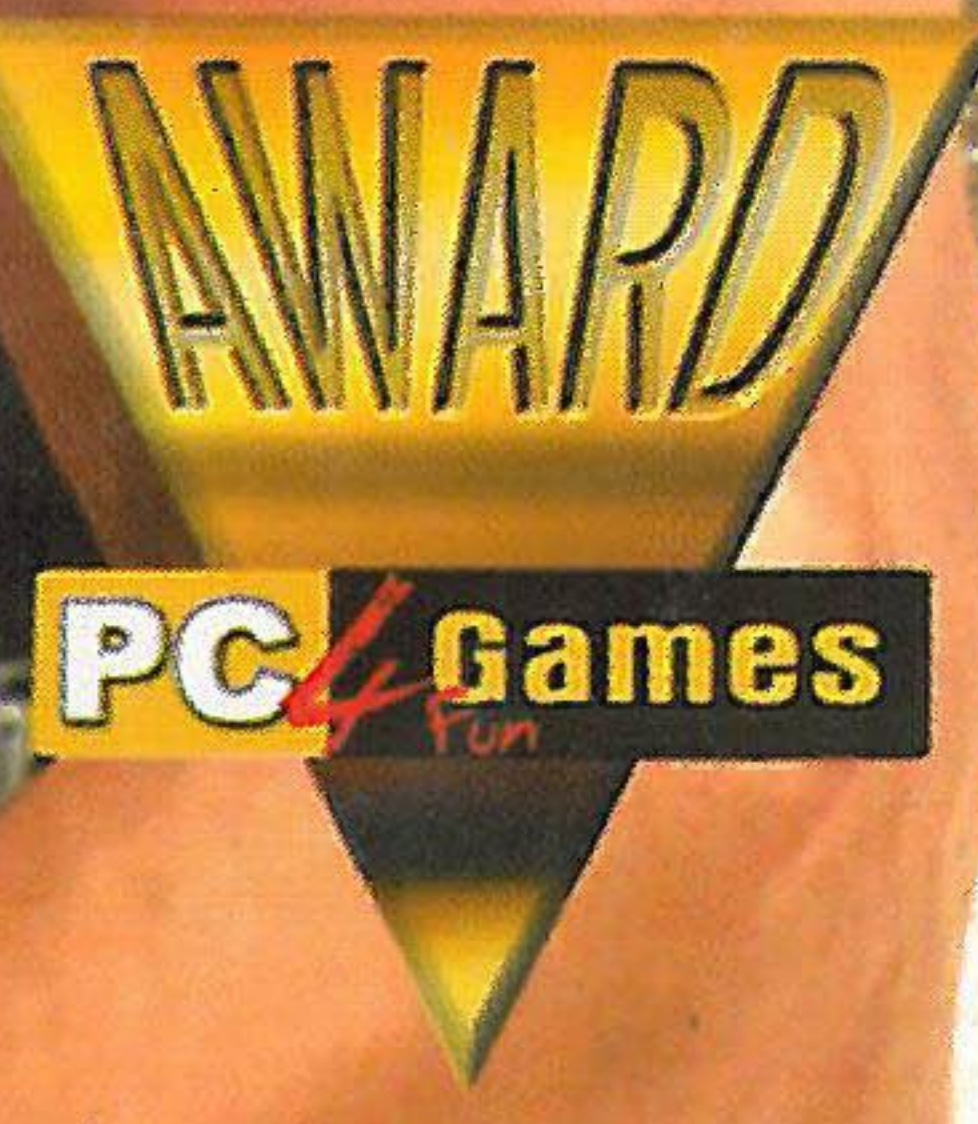
World of Warcraft

Primele impresii despre Beta-testul
celui mai așteptat MMORPG

Colin McRae Rally 04

Iubitorii de mașini pot jubila fericiți:
Colin McRae 04 este un joc de succes

Far Cry



Primul FPS de categorie grea al anului 2004 aduce un suflu
proaspăt genului! Este însă și noua referință?

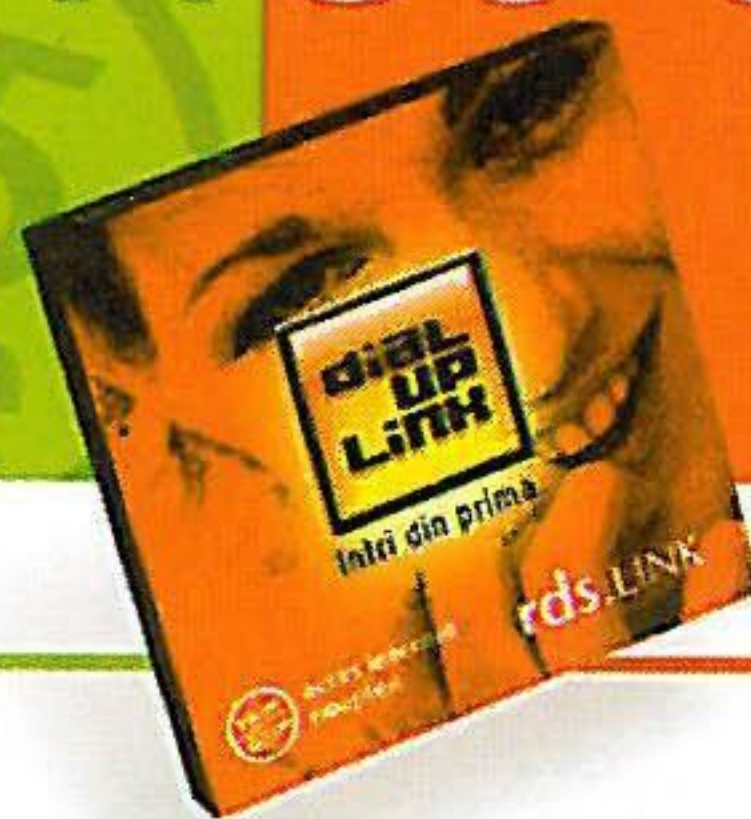
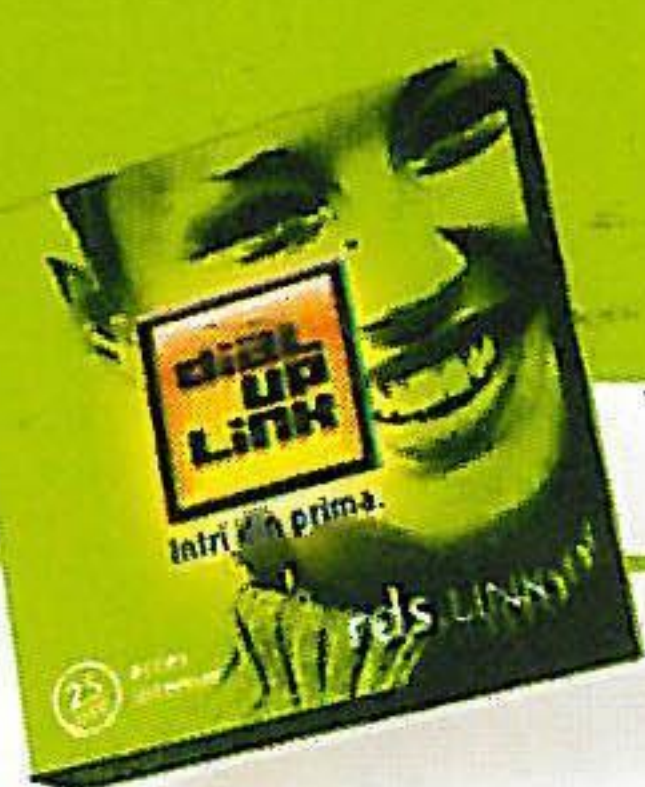


Counter-Strike: Condition Zero

Iaca hop și Ritual se bagă în seamă pe piața de jocuri
cu un FPS jenant de mediocru



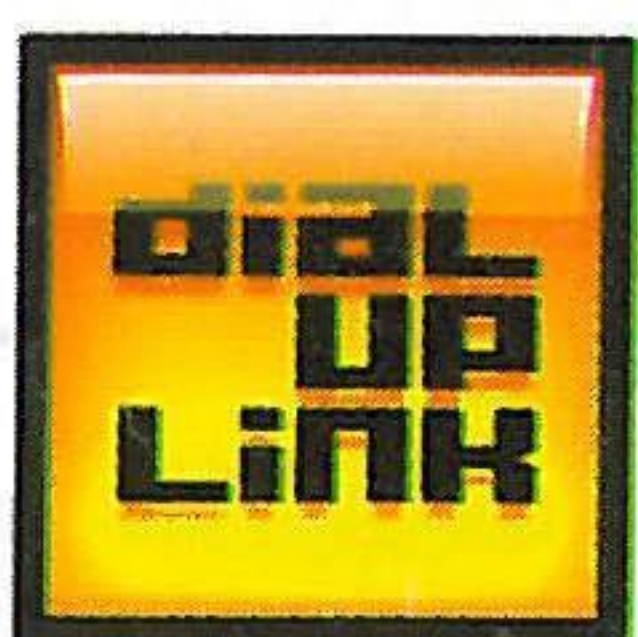
prietenii tăi.
câte ore stai pe net cu gașca ta?*



Descoperă noile pachete Dial-Up Link de la RDS.Link.
Pentru că ai nevoie de prieteni mai mult de 10 ore pe lună.

Alege noile pachete Dial-Up Link, acum, ai totul într-un singur pachet:

- ① Singura conexiune dial-up cu care intri din prima, adică nu sună niciodată ocupat.
- ② Viteza mare de navigare datorită celei mai mari conexiuni la inter-net din România.
- ③ 10 ore / zile bonus la reîncărcarea unui nou pachet în 35 de zile și alte 10 ore bonus la încărcarea celui de-al 10-lea pachet.
- ④ Te conectezi în oricare din cele 28 de puncte de acces RDS.Link din țară, cu un singur număr de acces internet: 0870.21.11.21
- ⑤ În plus, dacă ești pentru prima oară pe internet sau folosești pentru prima dată un card, am inclus și simple instrucțiuni de folosire cu imagini.



Intri din prima.

rds.LINK
www.rdslink.ro

* Media de utilizare a internetului în România este de 22 de ore/lună conform cercetărilor efectuate de Romania Data Systems.

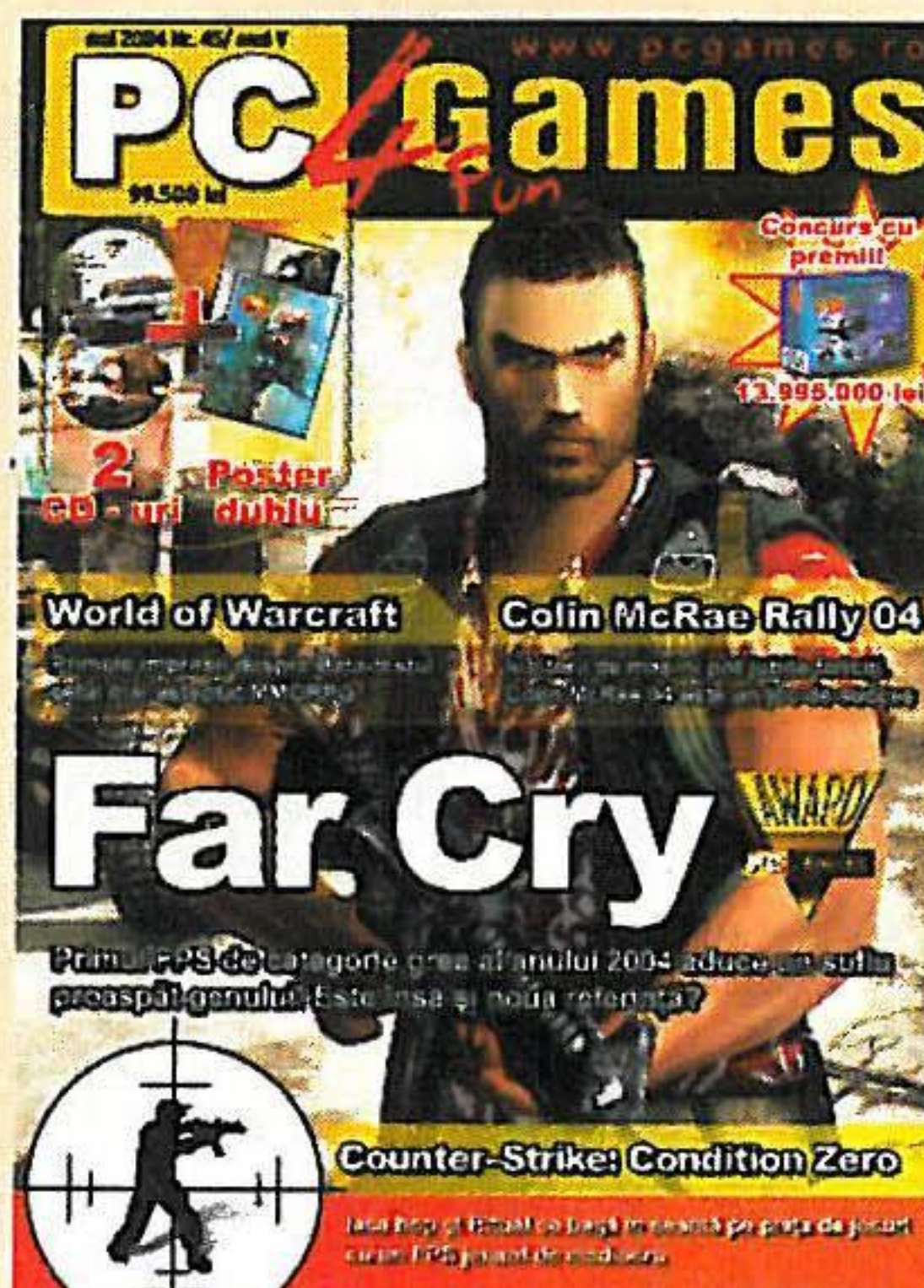


Erdei Jácint
Redactor

Pentru sau împotriva?

Mă știți... Sunt un împătimit al jocurilor Role Playing și destul de conservator în privința valorilor clasice ale acestui gen. De ceva timp încoace, îmi dă însă de gândit evoluția acestor jocuri minunate care m-au fermecat încă de la prima lovitură de spadă. Acum e la mare modă ușor digerabilul hack'n'slash... mă scuzați Combat Oriented Role Playing Game sau într-un cuvânt CRPG. Conceptul idolatrizat de producători și puternic susținut de distribuitori este extrem de simplu: îi dai omului o armă, arăți spre un orc și spui "Acela e inamicul!". Mai mult ca sigur că omulețul nostru se va năpusti asupra țintei fără să pună o singură întrebare și-l va măcelări cu o satisfacție deosebită. Foarte puțini se gândesc că sărmana creatură poate era un șaman care le putea facilita trecerea în siguranță printr-o zonă împânzită de horde de monștri, că era un personaj inocent care avea nevoie de ajutor (a se înțelege quest-uri secundare) sau un simplu suflet care n-a făcut nici un rău. Pentru unii acest nivel de interacțiune este deja prea profund pentru un RPG. E mult mai simplu și nu necesită gândire să spui: "El e inamicul, trebuie măcelărit!". În acest caz nu se pun probleme morale, știi exact ce faci, limitele sunt clar trasate, totul este alb și negru. Un exemplu perfect unde găsim tipica explicație "el este inamicul și trebuie să-l omori" este **Dungeon Siege**. Nu zic, și **Icewind Dale** sau **Fallout** erau orientate spre lupte, dar acolo măcar prin poveste ți-au fost explicate motivele cruciadei tale voluntare. Ce s-ar întâmpla însă, dacă cineva ți-ar spune că trebuie să lupți pentru ceva și nu împotriva a ceva? Dacă ar trebui să lupți pentru familia ta sau pentru comunitatea în care-ți duci existența zilnică? Lucrurile se complică: din postura de atacant treci în locul fundașului și începi să joci în defensivă. Lupți ca să aperi ceva și nu să distrugi (Paul lasă la o parte figura disprețuitoare... nu toată lumea lasă doar haos în urmă)! Să ne imaginăm un scurt scenariu:

de exemplu, în ținuturile din Aranna un vrăjitor bătrân și înțelept vine la tine cu o misiune de genul "Du-te și luptă pentru dragoste!". Pauză... 80% dintre jucători action-RPG ar refuza acest quest pentru că n-ar ști de unde să înceapă. Dragostea ca ideal pentru care merită luptat am întâlnit-o numai în două sisteme: **Arcanum** și germanul **DSA**, pătruns pe tărâmurile vorbitorilor de limbă engleză sub denumirea de **The Dark Eye**. Ca jocuri, aș aminti **Baldur's Gate 2** și seria **Ultima**, unde exista "Virtue of Love". Ori să ne gândim doar la **Neverwinter Nights** unde Lady Aribeth își sacrifică viața și credința pentru dragoste. De ce e atât de delicată această problemă a luptelor pentru apărarea unor valori? Pentru că implică la modul activ rațiunea. E foarte greu să lupți pentru un ideal sau pentru o credință (nu mă refer neapărat la partea religioasă), deoarece trebuie să deosebești singur binele de rău. A lupta însă pentru concepte înseamnă și a lupta împotriva a ceva - și pentru asta există cerere. De exemplu, lupta pentru dragoste înseamnă lupta împotriva urii, a urii manifestate de exemplu sub forma orcilor sau a demonilor interiori. Gândiți-vă doar la Frodo pentru care nu lupta cu orcii era cea mai grea ci lupta cu răul care se ascunde în sufletul fiecăruia dintre noi. Și cam asta oferă CRPG-urile lupta împotriva a ceva, doar că lasă la o parte conținutul ideatic! Cercul s-a închis. Luptă fără să raționezi! Distracție plăcută!



Director
GABRIELA PUCHIANU

Redacția

Redactor-șef
CIPRIAN COROIANU
(lancu Jianu Zapp-ciul)
cipri@pcgames.ro
Redactor-executiv
MIRCEA MARIAN
(Armata Ultra)
mircea@pcgames.ro
Redactori
ERDEI JÁCINT
(Necioplitu' Patriei)
jacint@pcgames.ro
PAUL SĂRĂȚEANU
(Al Garrone)
paul@pcgames.ro
ȘERBAN STOKKER
(Papa Ioan Pleznă I)
serban@pcgames.ro

DTP
KONDOROS ZOLTÁN

Corectură
LIANA TUFAN

CD-ROM/Webmaster
KIRÁLY TAMÁS
webmaster@pcgames.ro

DEPARTAMENT MARKETING-PUBLICITATE

RĂZVAN BELTECHI
tel.: 0788.507.285
r.beltechi@mediaccontact.ro
SÎNZIANA DEM
tel.: 0788.343.942
s.dem@mediaccontact.ro
CRISTINA MOCANU
tel.: 0788.507.288
c.mocanu@mediaccontact.ro

Consilier Juridic
Cosmin Tăutan

Contabilitate
CRISTINA CROITORU
SANDA IAS

Producție CD-ROM:
SC INSERT MEDIA SRL
tel.: 0788.343.943

Producție:
SC MEDIA CONTACT SRL - Oradea

Serviciu abonamente
Paul Mork
Irina Ungur
tel.: 0259-441.523
abonamente@mediaccontact.ro

Distribuție
SC MEDIA CONTACT DISTRIBUȚIE SRL
Director OANA NOIE
tel.: 0788.343.944
Director ONICA DORIN
tel.: 0788.343.943
BELCIN OVIDIU
VLADU RAIMOND
AURICA ANDREIU
tel.: 0788.343.943
e-mail: distributie@mediaccontact.ro

Reclamații:
e-mail: reclamatii@mediaccontact.ro

Adresa redacției
SC MEDIA CONTACT SRL
Oradea, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et.1
tel.: 0259-441.523
CP. 54 OP. 7 Oradea 410094
e-mail: pcgames@rdsor.ro
redactie@pcgames.ro
homepage: www.pcgames.ro

Editor
SC MEDIA CONTACT SRL

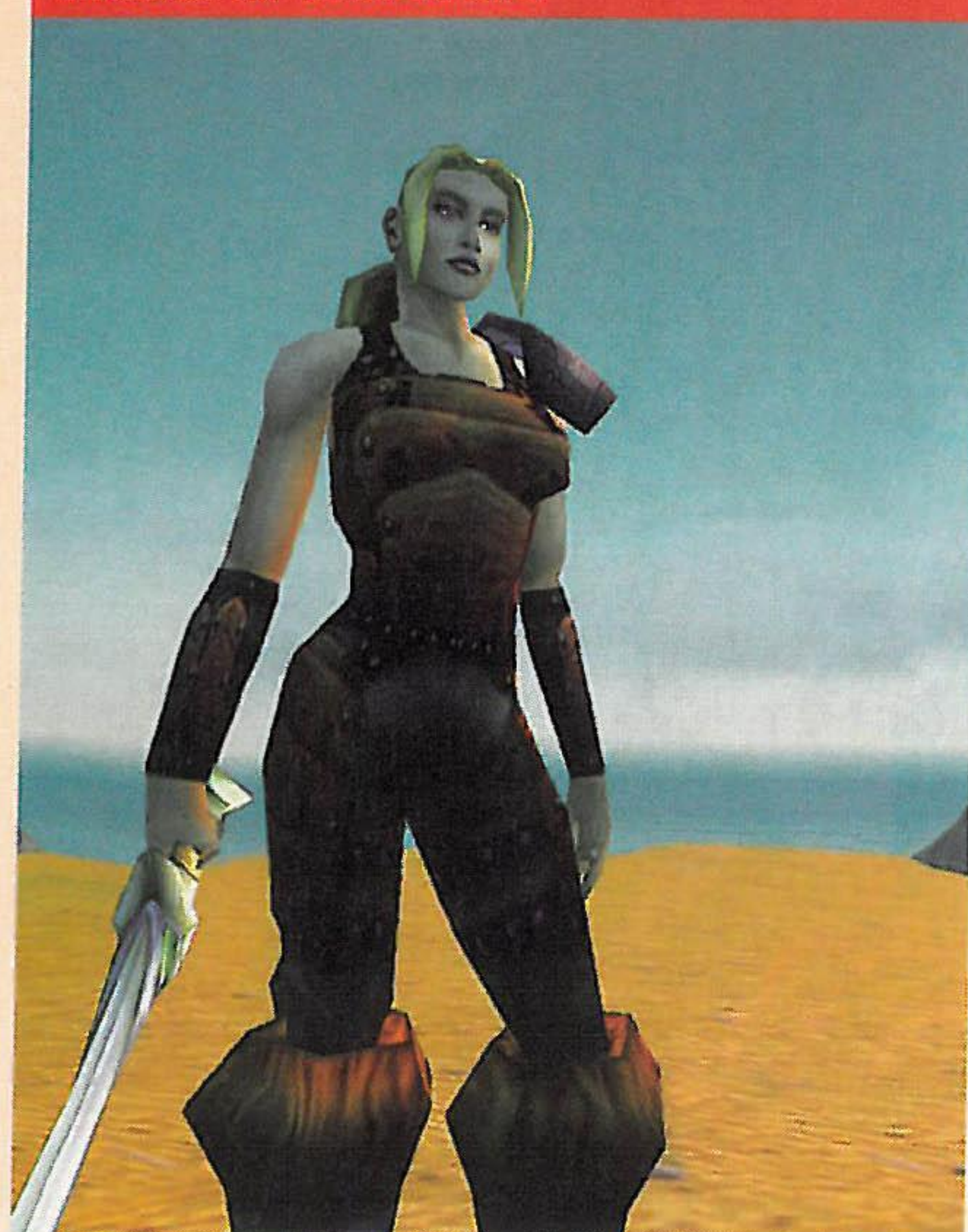
Materialul editorial din PC GAMES 4 FUN aparține SC MEDIA CONTACT SRL. Nici un material din revistă nu poate fi preluat sau reprodus parțial sau integral decât cu acordul scris al SC MEDIA CONTACT SRL. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Materialele nepublicate nu se înapoiază. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.

Inserenți
RDS 2,91,92
CLOPOTEL.RO 7
BEST-TOP.RO 9
VIREAL 11
PGL 19
FOX KIDS 65

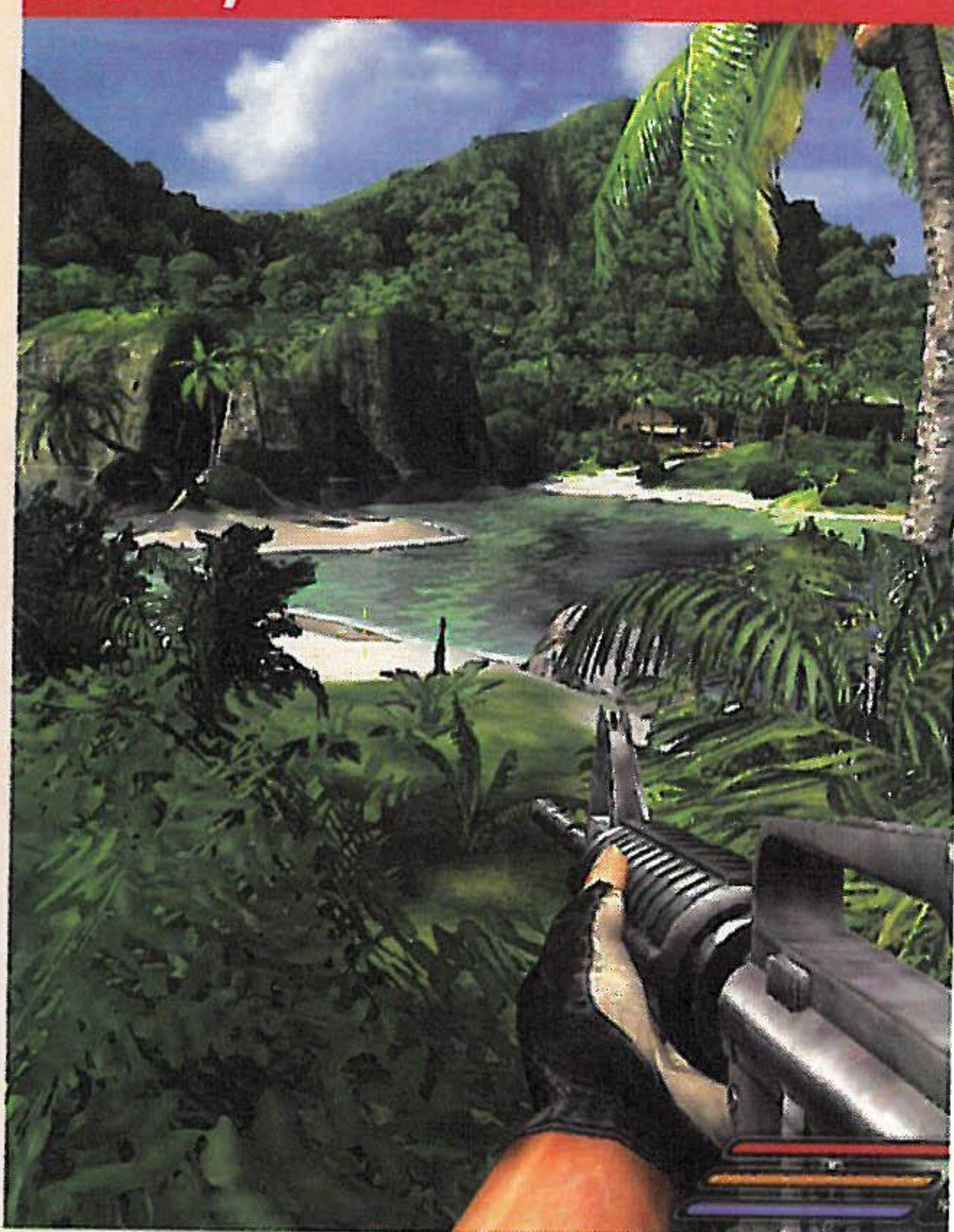
ISSN: 1454-9964

45 mai/2004

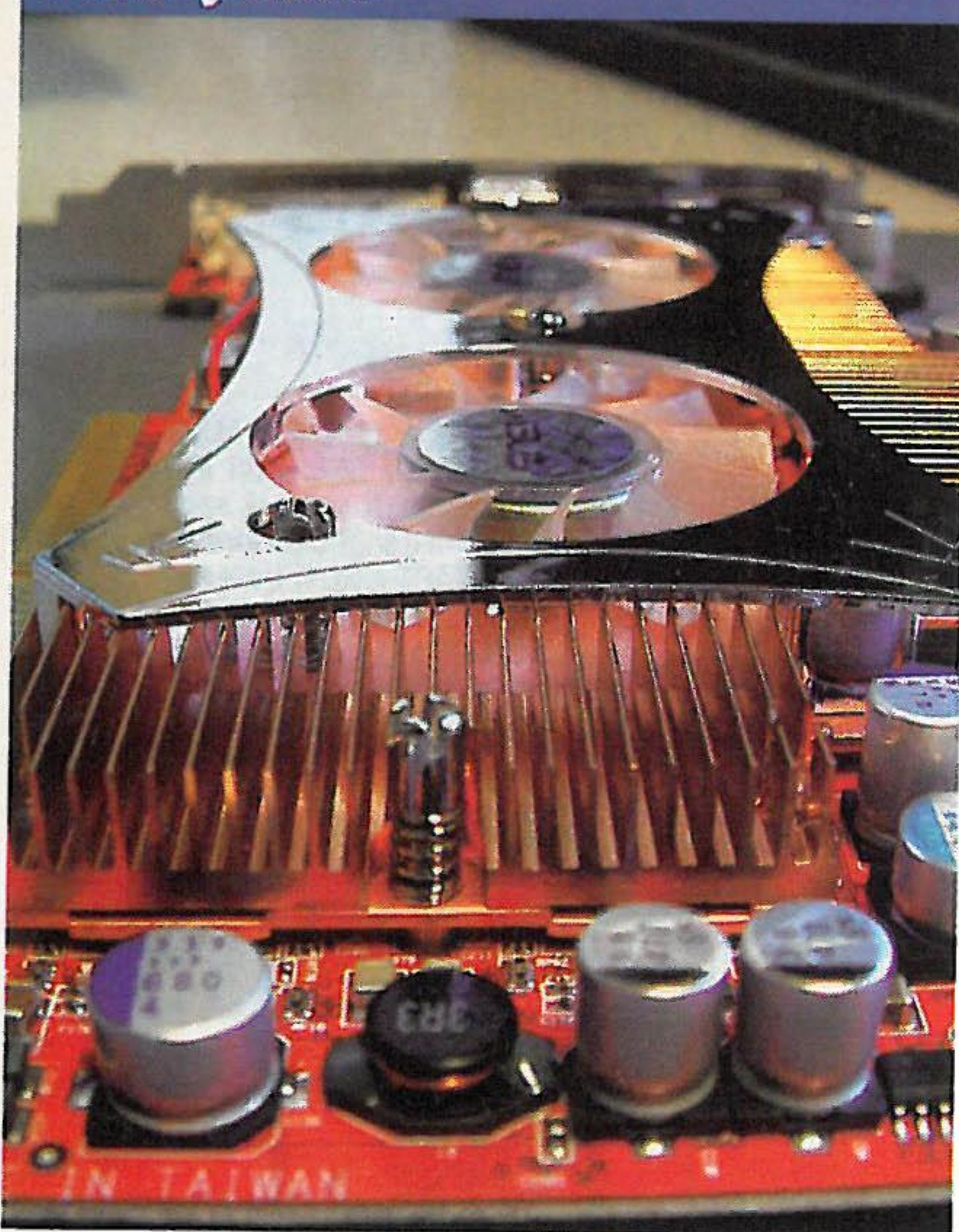
World of Warcraft



Far Cry



Plăci grafice



Actualități

Editorial.....	3
News.....	6
Ochelarii Vireal Y-3D și I-Scape 3D HMD.....	11
Silent Hunter III.....	13
Beta test: World of Warcraft.....	14

Avanpremiere

Dulcele gust al răzbunării.....	20
Star Wars: Battlefront.....	24
Star Wars: Republic Commando.....	25
Warhammer 40,000: Dawn of War.....	26
Advent Rising.....	28
Driv3r.....	30

Teste

Jocul lunii:	
Far Cry.....	33

Strategy

TBS online.....	39
Singles: Flirt up your life.....	40
Nemesis of The Roman Empire.....	42
Lords of the Realm 3.....	44
Neighbours from Hell 2.....	46
Magic The Gathering: Battlegrounds.....	48
Massive Assault Network.....	50
Railroad Pioneer.....	52

Action

Frați de pușcă.....	53
Counter Strike: Condition Zero.....	54
Wars and Warriors: Joan of Arc.....	58
Battlefield Vietnam.....	60
Gorky Zero: Beyond Honor.....	62
Dead to Rights.....	64
Rainbow Six 3: Athena Sword.....	66
Delta Force: BHD - Team Sabre.....	68

Adventure

KotOR2 pe rol.....	69
Fenimore Fillmore: The Westerner.....	70
Misterious Journey II.....	72

Sports

The Ultimate Racing Simulation.....	73
-------------------------------------	----

Colin McRae Rally 04.....	74
IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles - Ace.....	76

Hardware

Actualități.....	10
------------------	----

Plăci grafice

Radeon 9600XT/9800 vs.	
GeForce FX 5700/5700 Ultra.....	78

Fun

Cârcoteli ludice.....	84
Stil de viață.....	86

Service

Poșta Redacției.....	88
Impressum.....	3

Concurs

Vireal.....	12
Poz(n)a lunii.....	88
Citești și câștigi!.....	90



CD-ROM 45 mai/2004

Demos | Videos | Patches | Tools & Drivers

DEMOS

Schizm 2: Chameleon
Race Driver 2
Rise of Nations: Thrones&Patriots
Kkrieger
Kill.Switch
NitroFamily
Perimeter

SPECIALS

Spydave's Showdown
Wallpapers

HARDWARE

ATI Catalyst 4.4
nVIDIA ForceWare 56.72 for Win2000/XP

VIDEO

Driv3r v3.11
Perimeter
The Saga of Ryzom
Serious Sam 2

TOOLS

Audio Record Wizard v3.9
Audiograbber v1.83
Cartea de telefoane 3.2.1
DirectX 9
DivX Pro v5.11
IrfanView v3.91
MyIE 2 v0.9.26
NetCost 5.6
Norton AV update
Real Player 10 gold
Yahoo Messenger 6 beta

PATCHES

Call of Duty v1.4

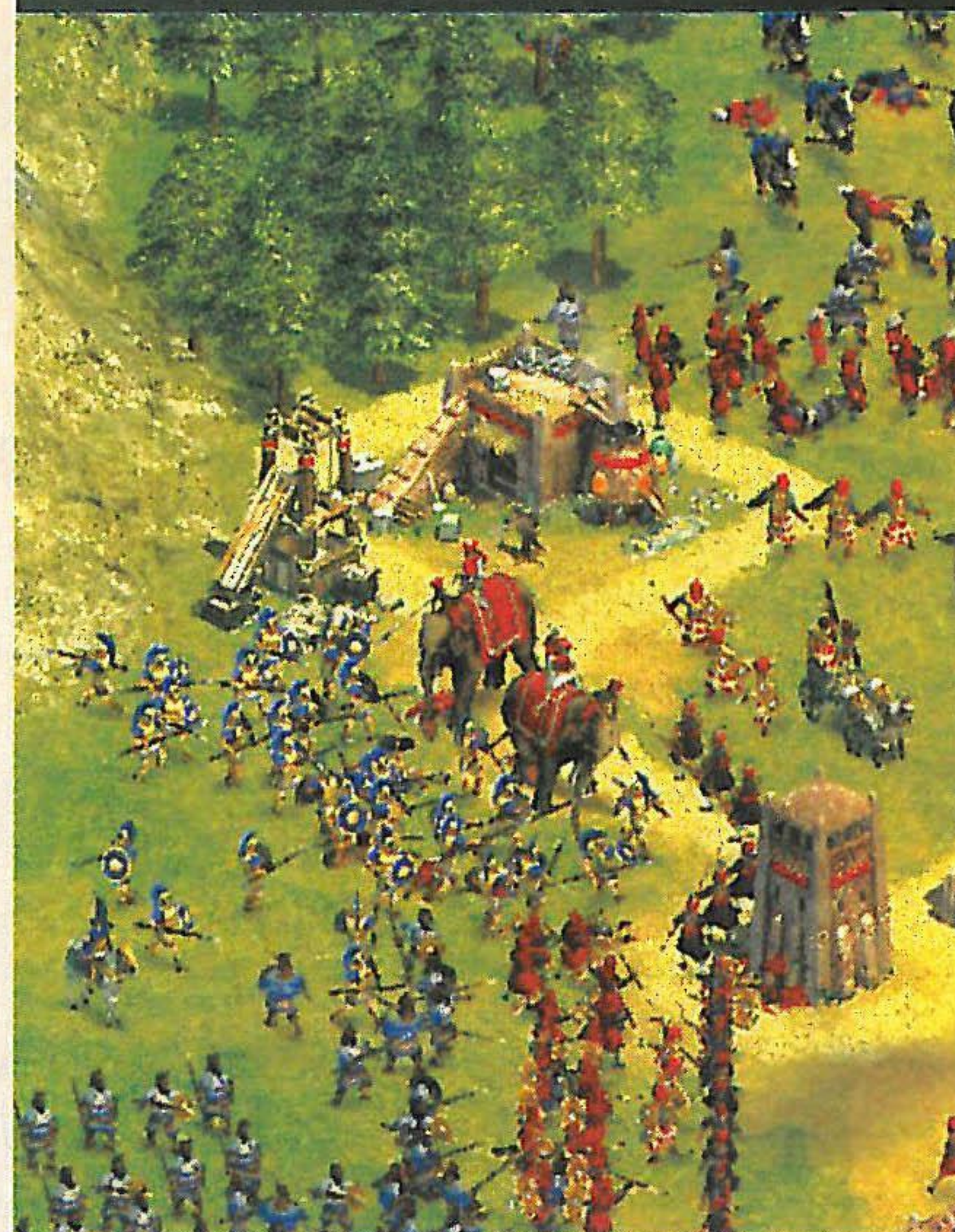
RISE OF NATIONS: T&P CD1

Se pare că, în ultimii ani, a apărut o nouă modă în universul RTS-urilor de succes. Această modă poate fi caracterizată scurt, după cum urmează: la aproximativ un an de la lansarea oficială a jocului propriu-zis, firma respectivă sare pe piață cu un expansion pack, care, de cele mai multe ori, include o grămadă de lucruri și lucrșoare pe care jocul-tată nu le oferea. La fel se întâmplă și cu Rise of Nations.

CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 500 MHz, 128 MB RAM
Suport 3D: Da

Rise of Nations: T&P



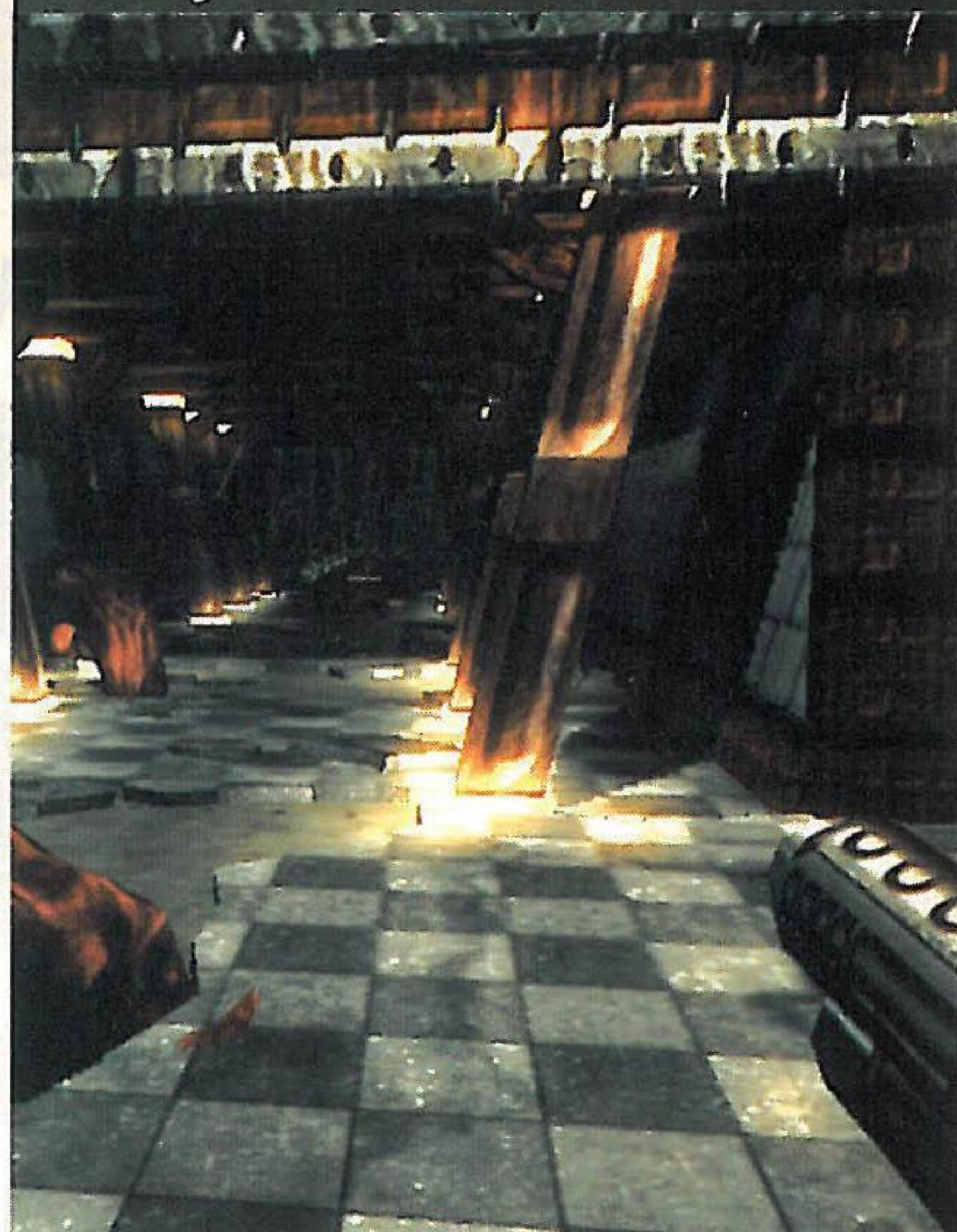
KKRIEGER CD2

Sțiți cât spațiu ocupă acest joc pe hard-urile noastre? Nenea Shtokky face ochii cât cepele și nu poate crede ce scrie în căsuța "proprieties" pe care Windows-ul ne-o pune, cu delicatețe, la dispoziție. 96 de kilo! Doar 96 de kilo! Și nu e ceva demonstrație grafică, ci e chiar un FPS! Cu arme, cu monștrii, cu efecte de lumini, ce să mai spun, un FPS ca toate celelalte. Doar că nu vine pe trei CD-uri, no sir. Are DOAR 96 de kilo.

CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 1500MHz, 512 MB RAM
Suport 3D: Da

Kkrieger



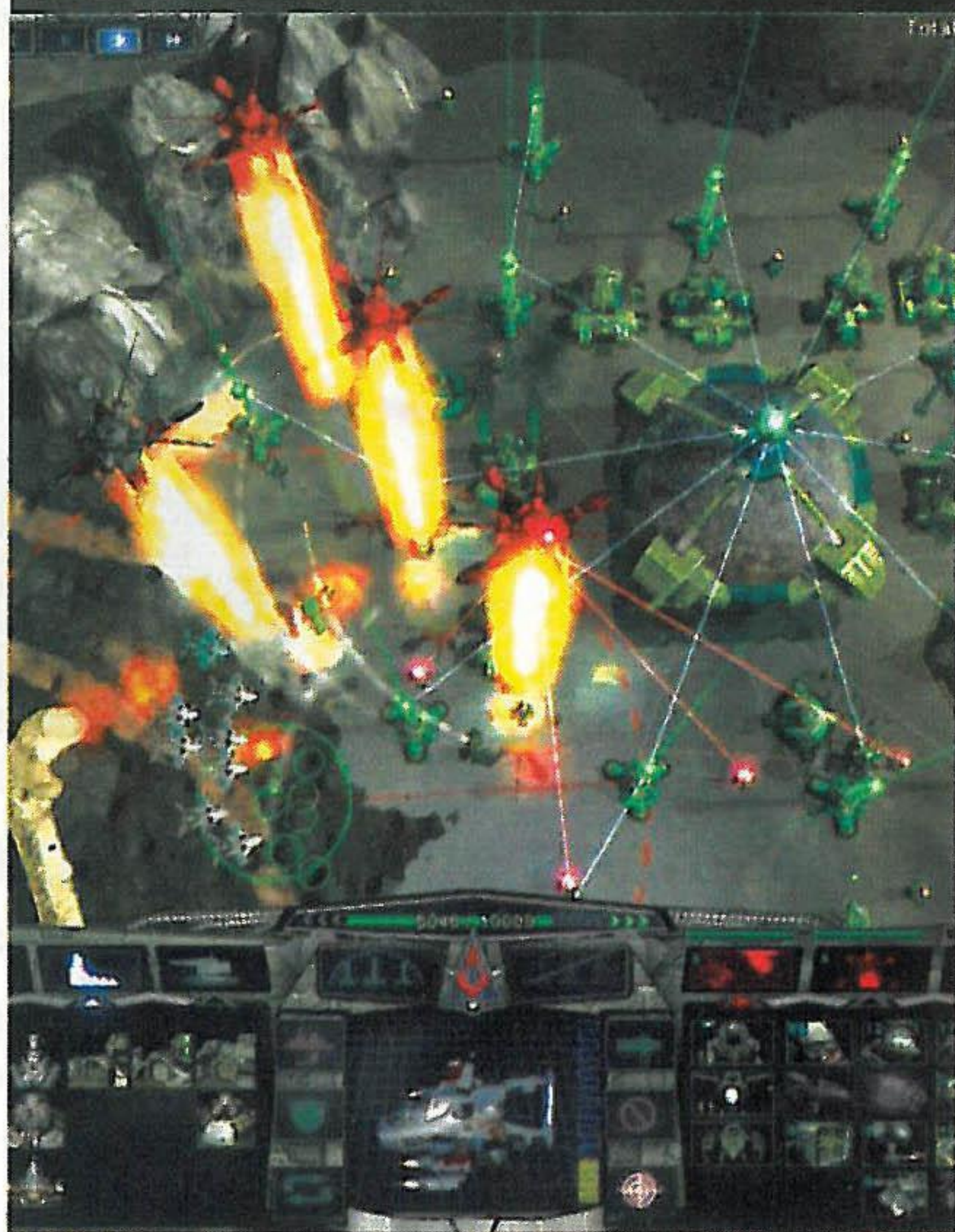
PERIMETER CD2

Perimeter se dorește a fi un RTS futuristic, în care rasa umană a fost nevoită să-și părăsească planeta de baștină (a.k.a. Terra, Pământ, Earth, cum vreți voi să-i spuneți), în căutarea altui univers de populat. Ei părăsesc Terra în numeroase orașe zburătoare, dar, ce să vezi, pe drum lucrurile scapă de sub control și vajnicii coloniști se despart în trei facțiuni distincte, fiecare dintre acestea având o cu totul altă viziune despre ce trebuie să facă. Mai multe detalii veți afla jucând demo-ul.

CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 700MHz, 128 MB RAM
Suport 3D: Da

Perimeter



Actualități



The Settlers V

Poate cea mai îmbucurătoare veste de la sfârșitul lunii martie a fost anunțarea, de către Ubisoft și-al său studio german Blue Byte, a celei de-a cincea părți a seriei **The Settlers**. Iar, dacă ultimele două episoade au fost ele cam trase de păr, de data aceasta, biții albaștri și-au luat inima-n dinți și au trecut la un

engine complet 3D, ce amintește de **SpellForce** și care ne va permite să admirăm din orice perspectivă trebușoarele medievale ale micilor settlers.

Gen: RTS

Producător: Blue Byte

Termen: sfârșitul 2004

www.thesettlers.com

Myst IV: revelația din Montreal



Tot de la Ubisoft, vine dezvăluirea lui **Myst IV: Revelation**. Oarecum surprinzător, acesta e dezvoltat de către studioul Ubisoft Montreal, specializat până deunăzi pe jocurile

de acțiune. Scenariul ne va purta "în lumea și în mintea diabolică a doi frați, în mijlocul unei puternice drame de familie, printr-un decor senzațional". Încă o dată, vom avea ocazia să ne delectăm secera, cio-canul și nicovala cu o piesă semnată de Peter Gabriel.

Gen: Adventure

Producător: Ubisoft Montreal

Termen: sfârșitul 2004

www.mystrevelation.com

Ghost Recon 2 deconspirat



Și, pentru că toate lucrurile bune sunt trei la număr, hai să rămânem încă puțin în sfera Ubi și să spunem că **Tom Clancy's Ghost Recon 2** e, de asemenea, pe vine! Jocul se desfășoară pe un câmp de luptă al

viitorului, punându-ne la comanda unui detașament de elită prins într-o intrigă politică, în Estul Asiei. Așa cum era de așteptat, **Ghost Recon 2** se laudă cu un engine grafic complet refăcut, dar și cu "cel mai intuitiv gameplay de până acum". Hmm... de urmărit!

Gen: Action

Producător: Red Storm

Termen: sfârșitul 2004

www.ghostrecon.com

OPINIE

PAUL SĂRĂȚEANU

Half Life 2 la Paștele Cailor

Doamnelor și domnilor, din ciclul emisiunilor "Surprize Surprize", avem onoare de a vi-l prezenta pe nenea Gabe Newell, o specie responsabilă de o prezumtivă nouă-veche amânare a deja prea mult așteptatului FPS. Cu o nonșalanță caracteristică producătorilor cu bani nenumărați și nemăsurați, pentru care ultimul lucru ce contează este gamerul de rând, la care, în mod normal, ar trebui să ajungă produsul, domnul Găbiță a declarat cu o sinceritate "albă-ca-zăpadiană" că, dacă trebuie și-i musai, **Half Life 2** poate apărea liniștit și în 2005. Și, dacă e și mai musai, producătorii vor mai pompa în acest proiect încă j' de milioane de dolari. Că de, după vreo 20 deja investite, nu-i mare lucru încă vreo douăzeci. Și până la urmă, care e diferența între 2003 și 2005? O simplă cifră din coada plutonului. Și mai mult, care e diferența între 2005 și anularea proiectului? O lovitură grea sub centura întregii comunități a gamerilor... Ni se spunea, cu aceleași nonșalanțe aberante, cum că jocul a fost terminat, împachetat, sigilat și botezat la finele anului 2003, mai exact în septembrie. De atunci, a trecut ceva vreme și prin buzunarele noastre, și prin calculatoarele noastre. S-au perindat titluri care mai de care mai drăgălașe sau mai dubioase, unele beneficiind de meritul de a fi produse de o calitate exemplară, altele scufundându-se direct în mocirla mediocrității. Încet-încet, **Half Life 2** se șterge din mintea mea, lăsând loc altor blockbustere, mai serioase și mai "punctuale". Ce mai contează că a fost amânat cincizeci de ani? Ce mai contează că se investesc în el sume meteorice, care ar face orice român să lăcrimeze instantaneu, cu gândul la pita pe care trebuie să o aducă pruncilor la masă? Nu mai contează nimic. Nici măcar gamerii, rămași cu buzele uscate și umflate și cu ochii holbați în soarele de dimineață nu mai contează. Chiar dacă, într-un final (oarecare), lor li se adresează orice produs de pe piața de gaming. Nu mai contează. Atunci, ce contează? Vă spun eu, contează ca producătorii și distribuitorii să-și umple buzunarele cu verzișori apetisanți, că, de, viața asta e grea, mon cher, every man for himself...

Saga eroilor de vârsta a treia



Vanguard: Saga of Heroes este un proiect cum nu se poate mai ambițios, auto-proclamat ca făcând parte din "a treia generație" de MMORPG-uri și propunându-și să devină un punct de referință, în cadrul acestei viitoare categorii de jocuri online. Echipa producătoare este condusă de celebrul Brad McQuaid, unul dintre creatorii lui

EverQuest. Cel puțin până acum, băieții par să ne pregătească o alternativă numai bună, pentru când ne vom fi plictisit de **World of Warcraft**...

Gen: MMORPG

Producător: Sigil Games

Termen: necunoscut

www.vanguardsoh.com

Earth 2160 revine

La mai bine de un an, de la dezvăluirea lui **Earth 2160**, sequelul strategic al studiourilor Reality Pump ne captează din nou atenția, odată cu apariția primelor imagini din joc. Acestea par să confirme revoluția vizuală promisă anul trecut, engine-ul grafic Earth III folosind curbele Bezier pentru redarea obiectelor, în locul butucănoaselor poligoane. Printre multe altele, **Earth 2160** promite să includă și o redutabilă componentă online.

Gen: RTS

Producător: Reality Pump

Termen: Trim. II 2004

www.earth2160.com



Puradeii Nilului

Children of the Nile se anunță a fi "urmașul spiritual" al lui **Pharaoh** și al celorlalte city builder-e create de Impressions (**Caesar**, **Zeus**, **Emperor**), prinzând încet viața sub oblăduirea aceluiași designer Chris Beatrice și promițând o serie de inovații. Cea mai evidentă dintre ele va fi engine-ul grafic 3D, derivat din **Empire Earth**, acesta

urmând să ofere chiar și o vedere first-person, în timpul jocului.

Gen: Strategie

Producător: Tilted Mill

Termen: sfârșitul 2004

www.tiltedmill.com/CotN



**Portal pentru copii
între 0 și 99 de ani**

www.clopotel.ro

Suna bine ?

20.000 de pagini personale
4.000 de grupuri de prieteni
17.000 de jurnale
5.000 de albume foto

Topul cititorilor PC-Games

Ca să știi ce se joacă cu adevărat: lună de lună aflăm ce se perindă pe monitoarele cititorilor PC Games 4 Fun.



1 UNREAL TOURNAMENT 2004
(Epic Games/Atari)
E PE ȘASE CD-URI, MĂ! Și ce dacă? Se instalează aproape cinci giga, mă! So what? Boții aia mă termină psihic, mă! Aha! Deci asta era problema ta... Atunci, scrie acasă!

2 PRINCE OF PERSIA
(Ubisoft/Ubisoft)
ZIC(E) UNII CĂ ARATĂ CA DE PE CONSOLE. Zic(e) alții că e nasoală faza cu save-urile. Zic eu că e mese-riaș de tot joculețu'...

3 SPLINTER CELL: PANDORRA TOMORROW
(Ubisoft/Ubisoft)
TOVARAȘUL PALADIN JACINT a intrat într-o nouă eră a dezvoltării cultului personalității, și anume era perso-nalității... stealth

4 NFS: UNDERGROUND
(EA Games/Best Computers)
TOT AȘTEPTÂND SĂ JOACE online Colin McRae 4, Stokky nu a putut rezista tentației de a comite vreo două accidente și pe străzile NFS-ului...

5 SACRED
(Ascaron/Deep Silver)
DACĂ E CRPG, e apă sfințită pentru Paul, care, în avântul său spre noi level-up-uri, a dat din nou cu capul în tocul ușii din redacție.

6 DEUS EX: INVISIBLE WARS
(Ion Storm/Best Computers)
ÎN LUPTA SA PERPETUĂ cu omul invizibil, Ciprian a făcut un pit stop să-și dea cu părerea despre ce înseamnă să fii joc portat.

7 KOTOR
(BioWare/Best Computers)
DEJA BĂTRÂNUL RPG din lumea Star Wars încearcă, cu Sith, cu mare, să mai rămână puțin în respectabilul top ten PCG.

8 AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS
(Digital Reality/Encore Software)
ȘOBOLANII DEȘERTULUI se înfruntă de la egal la egal cu hârclogii de pe mănoasele câmpii africane, într-un conflict dur al rozătoarelor.

9 DS: LEGENDS OF ARANNA
(Mad Doc/Microsoft)
HACK AND SLASH de la mama și de la tata lui, DS și al său add on prelungesc cu greu chinul prelung în așteptarea părții a doua a jocului.

10 CALL OF DUTY
(Infinity Ward/Best Computers)
CU PUȘCA PE UMĂR și cu pușculița în buzunar, redacția PCG descinde în tumultul celui de-al doilea război mondial pentru a restabili ordinea.



Brothers in Arms "Based on a true story"

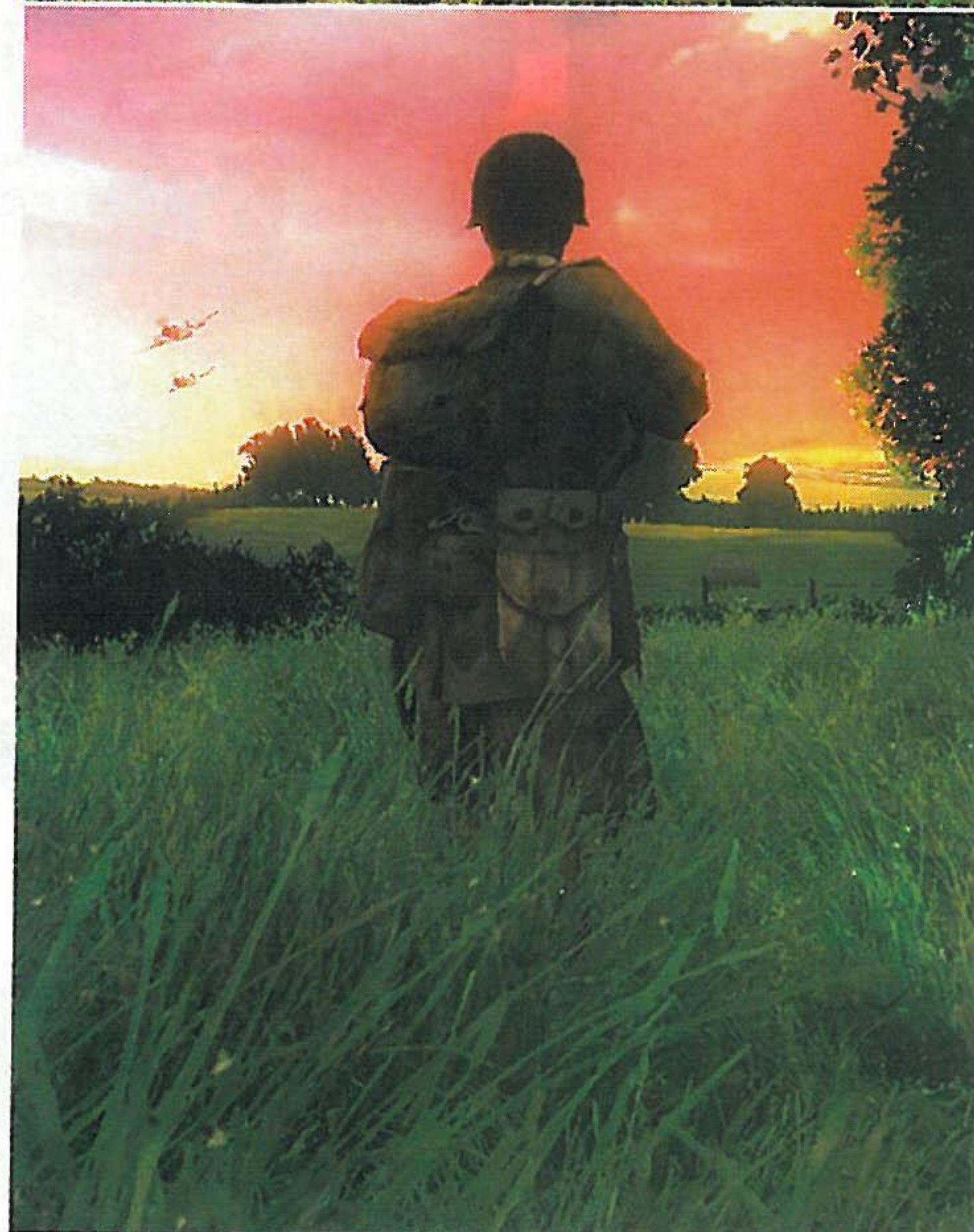
Cu jumătate de gând la superba melodie îngânată de Dire Straits, iar cu cealaltă jumătate re-memorând nu mai puțin reușitele Medal of Honor și Call of Duty, strecurăm acest ultim anunț primit din partea Ubisoft, prin care ni se dezvăluie "cel mai realist și autentic shooter" plasat în al doilea război mondial! Aflat în lucru la Gearbox, Brothers in Arms promite să urmeze o poveste adevărată, recreând locații reale cu o fidelitate nemaîntâlnită și un feeling de zile... Z.

Gen: FPS

Producător: Gearbox Software

Termen: sfârșitul 2004

www.brothersinarmsgame.com



Call of Duty: United Offensive

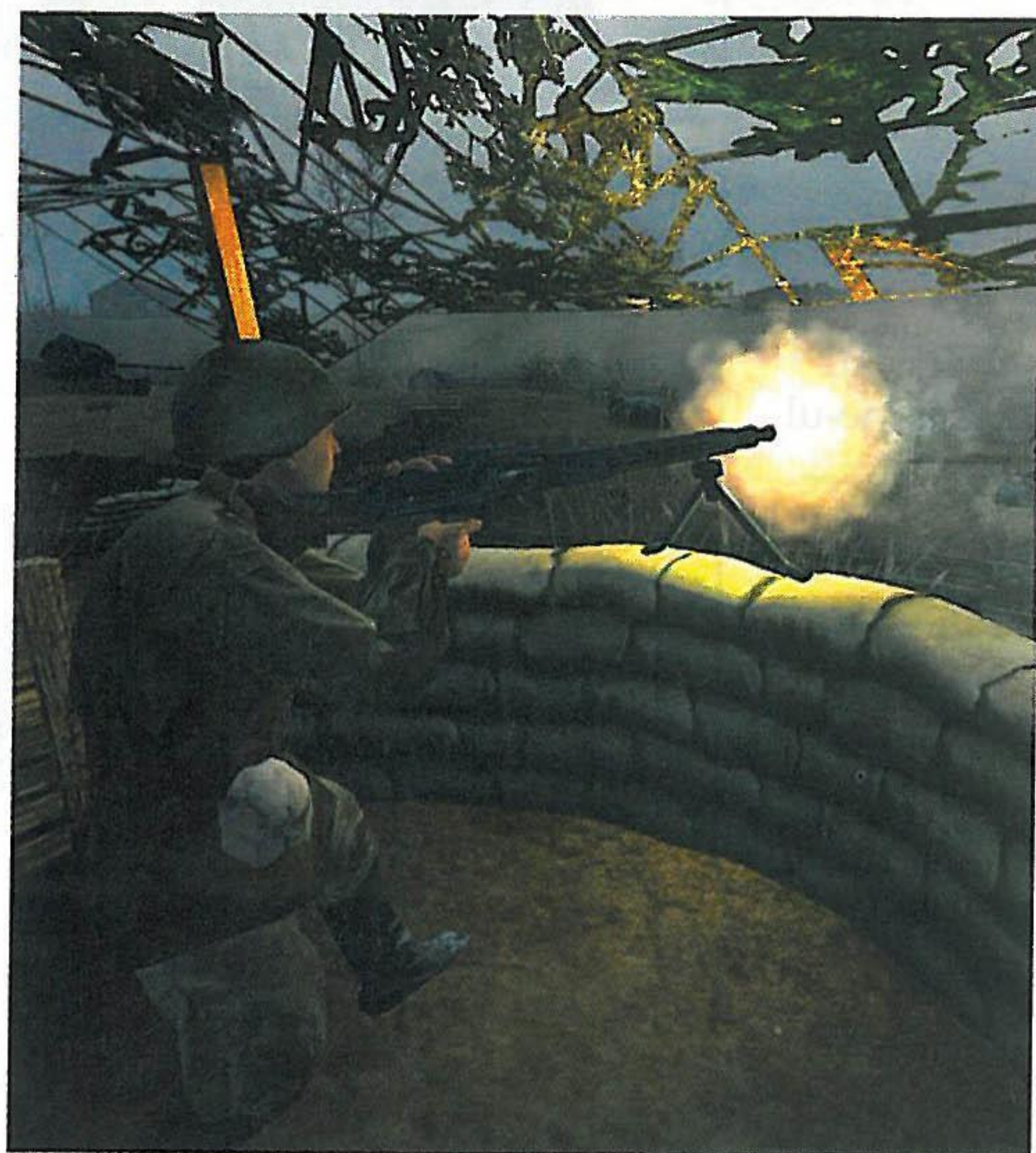
Dar, până să punem la încercare măiestria producătorului Gearbox, în această toamnă, vom avea ocazia să ne delectăm cu expansion-ul Call of Duty: United Offensive. Din profunzimea circumvoluțiunilor celor de la Gray Matter (RtCW), vor răzbate trei campanii noi, printre care bătălia de la Kursk (din perspectiva rușilor) și bătălia de la Bulge - cea mai mare confruntare terestră la care au participat yankeii, în al doilea război mondial.

Gen: FPS

Producător: Gray Matter

Termen: toamna 2004

www.callofduty.com



PC Games
4 Fun

Știri zilnice:

www.pcgames.ro

Beneath A Steel Sky 2

Revolution Software se numără printre ultimii veterani ai genului Adventure de modă veche, Broken Sword 3, votat ca fiind cel mai reușit joc de aventură din 2003. Și iată că din poveste încă mult mai este, aceiași Revolution anunțând că lucrează la sequel-ul Beneath A Steel Sky 2, fără a oferi, din păcate, nici un fel de imagini sau detalii despre joc, și nici un termen estimativ de apariție.

www.steel-sky2.com

Invazie Buko-ludo-moscovită



Cu o avalanșă de anunțuri ne-au sufocat în ultima lună și rușii de la Buka, aceștia scoțând din ciorap cinci titluri, care mai de care mai fade: **The Stalin Subway**, un shooter desfășurat în Moscova stalinistă a anului 1952; **Pathologic**, un joc de aventură horror first-person (și real-time, pe deasupra); **Pacific Storm**, o combinație de RTS, war-game și simulator; **Hellforces**, un shooter ordinar care nu prea iese cu nimic în evidență, pe moment; și-n fine **Operation: Matriarchy**, de asemenea, un FPS în care grosul inamicilor va fi format din reprezentantele estroptiate/schilodite ale sexului slab...

www.buka.com

Noutăți Gas Powered Games

Supreme Commander ar putea fi titlul noului RTS anunțat de GPG, la sfârșitul lunii martie, și plănuiește să fie lansat în colaborare cu EA, prin 2006! Proiectul reprezintă o năzuință mai veche de-a lui Chris Taylor, putând fi privit ca o continuare îndelung așteptată, a memorabilului **Total Annihilation**. Totodată, cei de la Gas Powered au mai făcut publice și nisaiva screenshot-uri din **Dungeon Siege II**, dându-ne de înțeles că încă mai speră să-și lanseze noul hack'n'slash înainte de finele acestui an.

www.gaspoweredgames.com



Altar au dat-o pe RPG-uri

Altar Interactive, creatorii lui **UFO: Aftermath**, au dezvăluit primul dintre cele două proiecte noi la care lucrează - și anume **Vislon**, un titlu anunțat pentru sfârșitul lui 2005, care se laudă cu o evoluție a genului RPG modern. **Publisher-ul (Cenega?)** va fi anunțat, probabil, doar la vară; și, tot atunci, ne așteptăm să vedem și primele imagini din joc.

www.rpg-vision.com

Star Wars: KotOR 2 și Darth Vader

În fine, luna aceasta avem și confirmarea existenței proiectului **Knights of the Old Republic 2**, aflat în lucru la **Obsidian Entertainment**, studioul înființat de **Feergus Urquhart** (fost președinte al **Black Isle**). În așteptarea primelor detalii, despre acest sequel, mai aruncăm un zvon îndrăzneț - și anume posibilitatea ca **E3-ul** din acest an să găzduiască dezvăluirea unui nou joc **Star Wars**, care să ne pună taman în casca lui **Darth Vader**, dintr-o perspectivă **third-person**!

www.lucasarts.com

BEST-TOP INTERNATIONAL
LISTĂ DE TOP GLOBALĂ
WWW.BEST-TOP.RO



BEST-TOP AUSTRIA



BEST-TOP SLOVACIA



BEST-TOP UCRAINA



BEST-TOP GERMANIA



BEST-TOP SUA



BEST-TOP UNGARIA



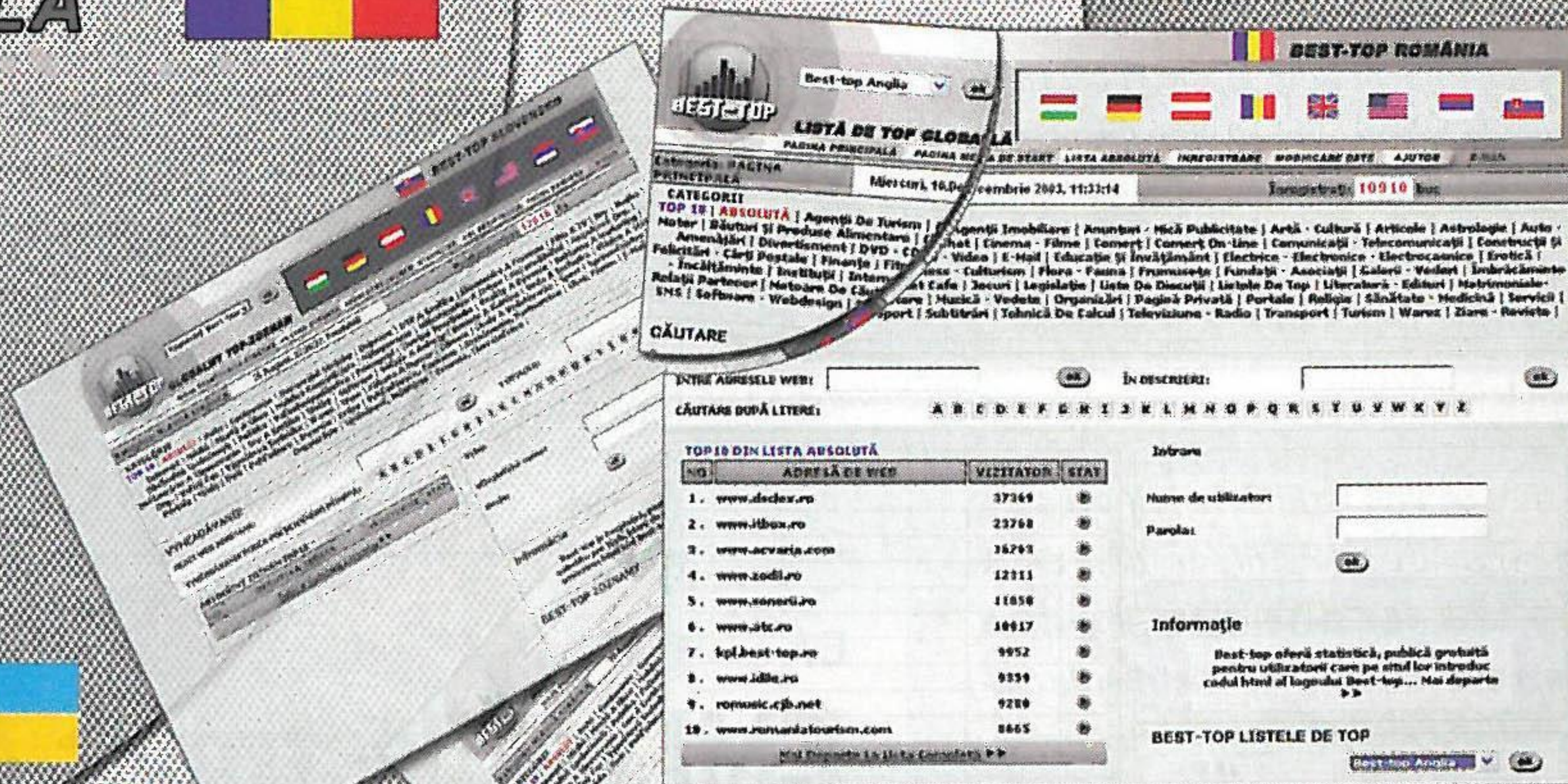
BEST-TOP ANGLIA



BEST-TOP RUSIA



MCO NET INTERNATIONAL



Google mail

Cei de la Google vor să-și investească experiența câștigată în domeniul motoarelor de căutare, în realizarea unui serviciu de mail gratuit. Gmail permite utilizatorilor să stocheze cca. 500.000 de pagini de mailuri și să navigheze între ele cu ajutorul interfeței deja bine cunoscute. Conform declarațiilor lui Wayne Rosing, directorul tehnic adjunct, acest serviciu va fi disponibil "în câteva săptămâni sau câteva luni".

www.gmail.com

Lindows redenumit

După o dispută de doi ani de zile cei de la Lindows.com s-au dat bătăuți și au transformat numele sistemului lor de operare din Lindows în Linspire. În pofida faptului că tribunalul din SUA a decis în favoarea firmei californiene, producătorii sătuli de atacurile internaționale ale monstruosului trust Microsoft au recurs la schimbarea denumirii.

Noul 3DMark

Deși n-a fost încă anunțat oficial, pe net au "transpirat" niște picături de informații despre noul 3DMark. Vestea cea mai tristă este că programul va porni doar pe configurațiile care conțin plăci grafice compatibile cu DirectX 9 și care oferă suport pentru tehnologia Pixel Shader 2.0. Vestea bună e că motorul grafic vechi va fi reconstruit de la zero, fiind 100% proaspăt.

447 de noi procese pornite de RIAA

Yankeii care se uită strâmb la toți cei care au o feblețe pentru mp3-urile de toate zilele au pornit încă 447 de procese împotriva unor persoane bănuite de distribuția ilegală de muzică prin intermediul Internetului. 69 dintre pârâți (nu, nu suntem la grădiniță) sunt studenți care au descărcat muzică prin intermediul rețelelor de la instituțiile de învățământ. Toate dintre cele 1500 de procese pornite anul acesta de RIAA sunt de tip NN, adică nu se cunoaște făptașul doar numărul de IP al acestuia. Dintre cele 14 facultăți afectate de noul val de apărare al literei de lege doar Universitatea Brown a reacționat la cele întâmpinate asigurând RIAA de sprijinul său.

știri zvonuri anunțuri

SANYO

CD-uri din porumb

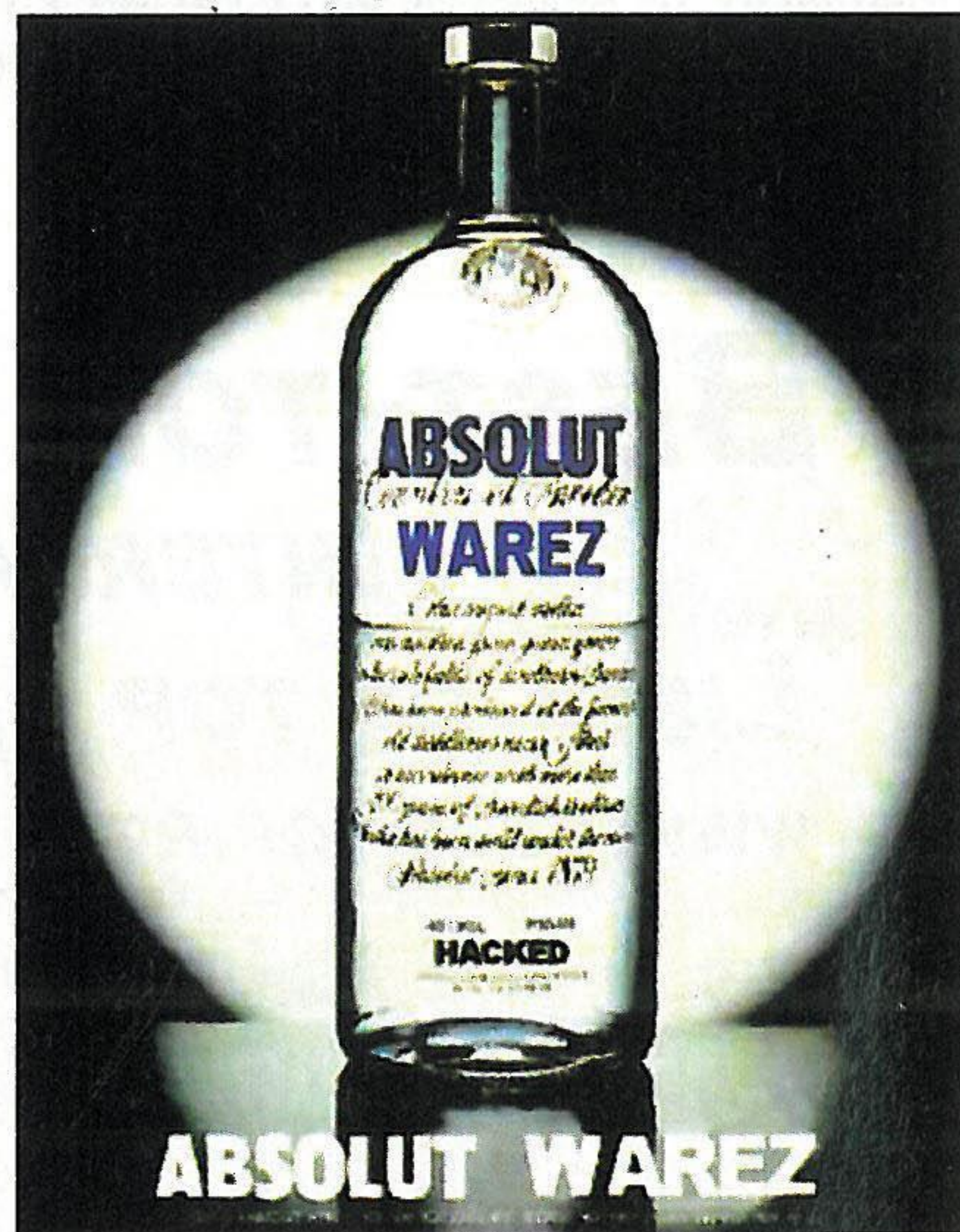


Deși nenumărate CD-uri își găsesc loc de odihnă atârinate de retrovizoarele mașinilor, ocupă funcții importante cum ar fi cea de sperietoare de ciori ori sunt folosite în arhitectură pe post de tapet high-tech, majoritatea discurilor uzate ajung la tomberoane. Astfel se creează probleme ecologice majore, deoarece discurile ajunse la gunoi nu se descompun în vecii vecilor. Noua invenție a celor de la Sanyo și Mitsui Chemicals poate reprezenta soluția mult așteptată de ecologiști: cu ajutorul noii tehnologii se pot obține discuri și carcase din porumb. Mai precis din acidul organic extras din această plantă care s-ar descompune în "doar" 50 de ani în apă și dioxid de carbon. Pentru obținerea unui astfel de disc este nevoie de doar 42 de grame de porumb. Dacă ne gândim că producția anuală la nivel global este de 600 de milioane de tone, ajungem la un număr impresionant de CD-uri. Singura problemă a acestor discuri este prețul lor: costurile unui astfel de disc sunt de trei ori mai mari decât al CD-urilor obișnuite confecționate din policarbonat.

FBI

Atac împotriva pirateriei

Ministerul de Justiție al Statelor Unite (DOJ) și organele de ordine a 10 țări au confiscat peste 200 de calculatoare pe parcursul săptămânii trecute. În cadrul operațiunii desfășurate săptămâna trecută au fost "valorificate" peste 120 de mandate de percheziție pentru a depista și pentru a pedepsi cele mai cunoscute grupuri de crack-eri. Până acum, au fost pornite procese împotriva a 100 de oameni, operațiunea "Fastlink" continuă însă. Printre țările vizate se numără SUA, Franța, Germania, Israel, Singapore și Marea Britanie. Vânătoarea de jocuri, filme și muzică piratate este condusă de FBI, cu sprijinul BSA, ESA, MPAA și RIAA.

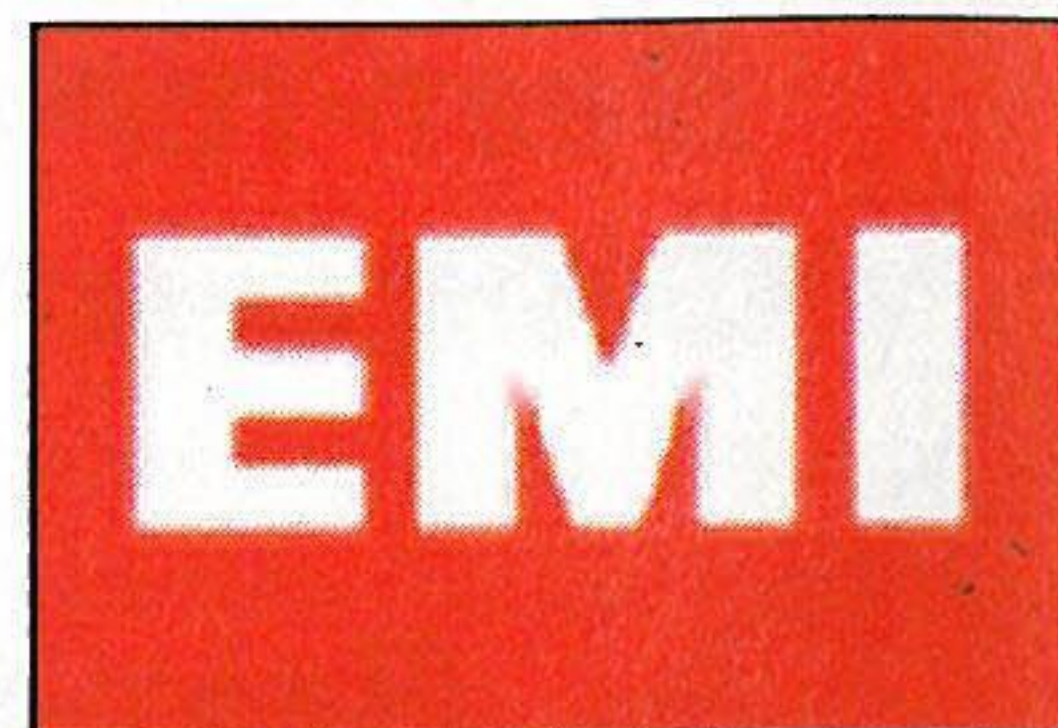


EA

EMI vs. Electronic Arts

EMI, una dintre cele mai mari case de discuri din lume a dat în judecată unul dintre cei mai mari publisheri din lume, EA. Motivul îl reprezintă diferitele melodii arhicunoscute care apar în jocurile realizate de către EA Sports. Conform afirmațiilor, EMI, publisher-ul gigant, nu a plătit deloc drepturile de autor pentru folo-

sirea acestor materiale. Purtătorul de cuvânt al EA a ripostat spunând că au contracte și diferite înțelegeri cu autorii melodiilor năvășe. Decizia tribunalului va avea un efect covârșitor asupra unor jocuri ca Tiger Woods PGA Tour, FIFA sau NBA Live!.





VIREAL

vrshop.ro

**ECHIPAMENTE ȘI TEHNOLOGII
STEREOSCOPICE 3D ȘI
DE REALITATE VIRTUALĂ**

**SC VIREAL SRL
CRAIOVA
TEL./FAX 0251439444
E-mail: info@vireal.ro**

**WWW.VIREAL.RO
WWW.VRSHOP.RO**

Talon de concurs PCGames 4 Fun

Câștigă unul dintre fabuloasele premii care îți pot face viața de gamer mai plăcută!!!

1 Joystick Cyber Stick	3.699.000 lei
3 Kit-uri Y-3D	3 x 2.199.000 lei
1 Kit E-D Glasses	3.699.000 lei

Completează în fiecare lună, timp de trei luni, taloanele din numerele 43, 44 și 45 și trimite-le într-un plic pe adresa redacției PCGames 4 Fun până la data de 15 iunie 2004.

Nume/Prenume: _____
 Adresa: Localitatea _____ Jud. _____ Str. _____ Nr. _____
 Bl. _____ Ap. _____ Cod poștal: _____

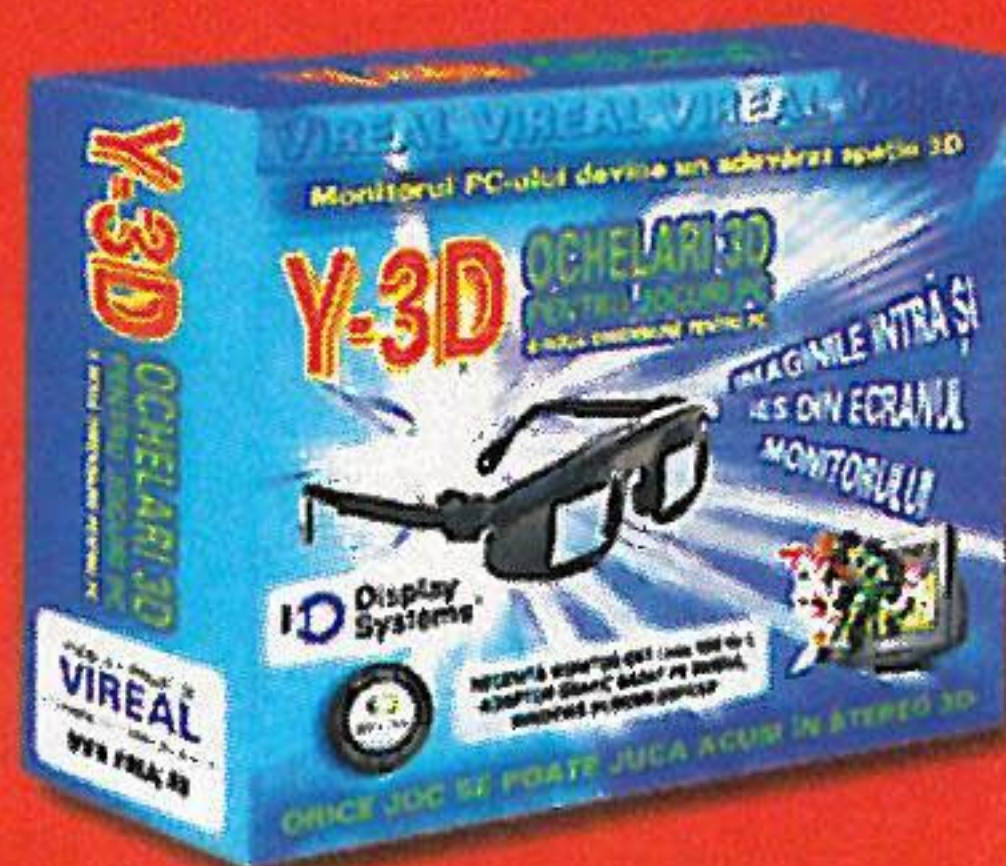
Trimite acest talon pe adresa redacției PC Games 4 Fun, str. Col. Buzoianu nr. 34, et.1, 410094, Oradea, județul Bihor sau CP 54 OP7 Oradea. Tel.: 0259-441.523, e-mail: pcgames@rdsor.ro

Talon de comandă

Responsabilitatea pentru calitatea produselor comandate și garanția acestora îi revine exclusiv producătorului (importatorului) menționat pe eticheta fiecărui produs.
 Responsabilitatea expedierii produselor comandate revine în exclusivitate firmei S.C. Vireal S.R.L.

Ochelari 3D

KIT Y-3D



2.199.000 lei

☐ Nr. bucăți: _____

Joystick

CyberStick



3.699.000 lei

☐ Nr. bucăți: _____

Volan

GT Racing Force Feedback



4.199.000 lei

☐ Nr. bucăți: _____

Gamepad

Firestorm Dual Power 3 Force Feedback



1.199.000 lei

☐ Nr. bucăți: _____

Nume/Prenume: _____
 Adresa: Localitatea _____ Jud. _____ Str. _____ Nr. _____
 Bl. _____ Ap. _____ Cod poștal: _____

Precizez că valoarea totală de o voi achita contra ramburs la ridicarea coletului.
 Trimite acest talon pe adresa redacției PC Games 4 Fun, str. Col. Buzoianu nr. 34, et.1, 410094, Oradea, județul Bihor sau CP 54 OP7 Oradea. Tel.: 0259-441.523, e-mail: pcgames@rdsor.ro

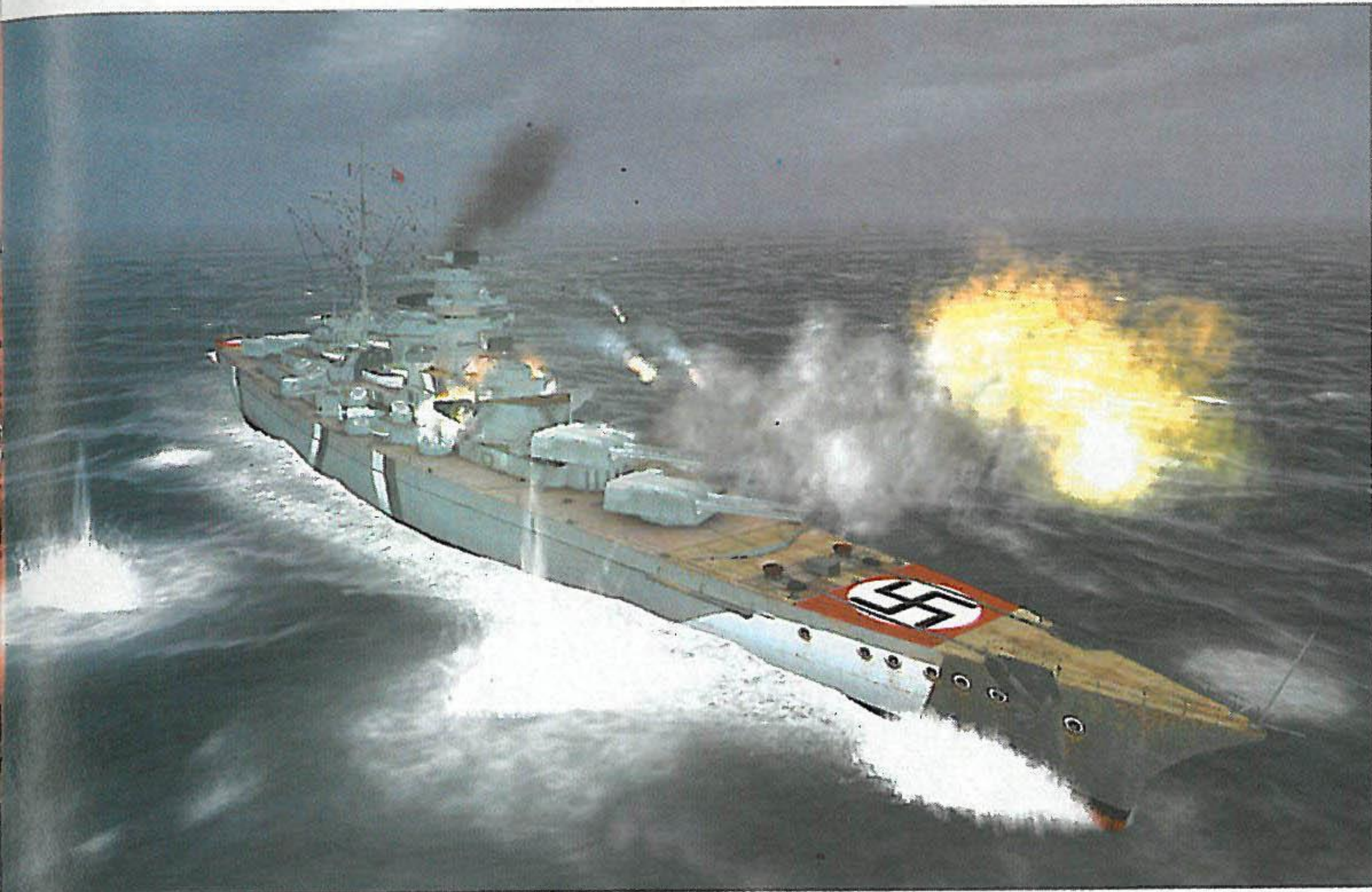
Silent Hunter III

DATE

Producător
Ubisoft România

Publisher
Ubisoft

Termen
2004



În prefața jurnalului de bord **Silent Hunter III**, de luna trecută, am aruncat o privire de ansamblu asupra proiectului celor de la Ubisoft România. De aici înainte, o vom lua mai pe ocolite și vom diseca treptat întregul ciclu de producție a acestui simulator naval, la care lucrează o echipă condusă de Florin Boitor (Project Manager), Tiberius Astianax Lazăr (Lead Game Designer), Nicolae Dumitrache (Lead Programmer) și Vitalii Bălănescu (Lead Artist). În continuare, Tiberius Lazăr ne împărtășește câte ceva despre echipa și conceptele lui **SH3**:

Cam de când lucrați la Ubi?

În afară de mine, care lucrez din 2000 la Ubi România, cam toți ceilalți șefi de echipă lucrează de cel puțin 6 ani.

Membrii echipei au jucat și precedentele Silent Hunter, ori alte simulatoare de gen? Sau au primit chiar "temă de casă" să le joace?

O parte dintre membrii echipei erau jucători de simulatoare înainte de proiectul **SH3**. Pentru ei, proiectul a fost "o binecuvântare". Pentru alții, bineînțeles, **SH2** a venit ca o "temă de casă".

Prin ce perioadă s-au născut

ideile pentru actualul SH3, în forma prezentată mai-marilor Ubisoft? Care crezi că au fost conceptele exprimate de voi, prin care ați reușit să vă câștigați sarcina de a realiza acest sequel?

Munca de concepție "pe hârtie" a debutat pe la sfârșitul lui octombrie 2002. În decembrie, conceptul a ajuns sub ochii "mai-marilor" și a primit "verde" pentru "prototyping phase". Convingerea mea este că două dintre ideile noastre au jucat un rol determinant: decizia de a include un echipaj și o abordare mai cinematografică a jocului.

Priviți SH3 ca pe un sequel, în sensul că încercați să păstrați anumite elemente "trademark" ale seriei?

Evident, dintre elementele trademark ale seriei am păstrat submarinele. **SH3** poate fi privit ca un sequel, pentru că reia tema U-Boat-urilor; dar, în rest, vrem să fie o experiență originală mai accesibilă, mai imersivă și, de ce nu, mai "fun".

Atât **SH1** cât și **SH2** au avut o serie de probleme pe care nu intenționez să le comentez. Noi am decis să ne orientăm spre elementele de gameplay valide în ambele versiuni și să le includem în jocul nostru. Abordarea noastră însă este diferită de ambele jocuri - noi

vrem să oferim o experiență apropiată de un film de război în care jucătorul își creează propria poveste.

Toate elementele de gameplay pe care am decis să le includem au un singur scop - un joc de simulare imersiv, fidel istoric și totuși foarte atractiv vizual. De la interioarele 3D până la mediul marin, de la modelarea funcționării armelor până la inamicii cu tactici specifice, încercăm să construim un joc de simulare care este și "fun", chiar pentru cei care nu fac parte din "nișă".

La nivel de reglaje ale dificultății, sunt luate în considerare ambele capete ale scalei: jocul va fi accesibil atât "lupilor de mare" care știu locul fiecărui șurub în submarin, cât și "marinarilor de apă dulce" care cochetează cu ideea unui atac în Scapa Flow.

Așadar, misiunile campaniei singleplayer vor fi susținute de un scenariu istoric sănătos?

Eh, în privința campaniei, ne propunem ceva mai ambițios decât a reușit **SH2**. Unul dintre lucrurile la care ținem foarte mult este să-i oferim player-ului opțiuni. În nici un caz nu vrem o campanie liniară.

Până luna viitoare, când vom reveni cu noi amănunte despre **Silent Hunter III**, le urăm celor de la Ubi spor la treabă!

PC Games Forum
<http://www.pcgames.ro/forums>

www.ubisoft.com

A CONSEMNAT ȘERBAN STOKKER

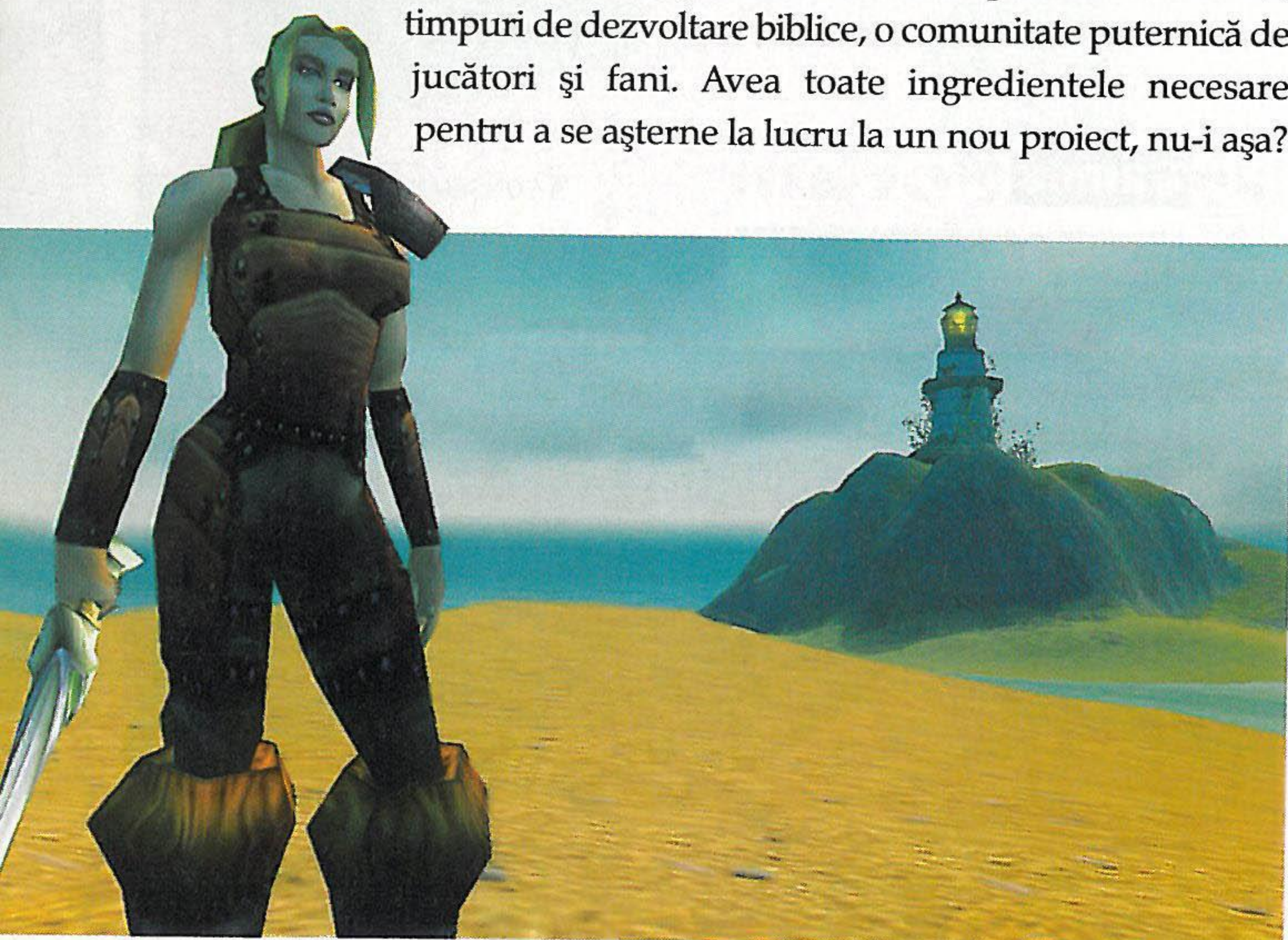
serban@pcgames.ro





World of Warcraft

De la anunțarea lui **Starcraft**, toate proiectele anunțate de Blizzard au avut un succes de răsunet (vezi **Diablo** sau **Warcraft**)! Fondată în anul 1990, sub numele Silicon & Synapse, Blizzard a crescut repede, dând naștere în 1996 lui Blizzard North, un studio care i-a permis să numere 150 de colaboratori, între care designeri, graficieni și programatori. Primul succes adevărat care a scos Blizzard din anonimat a fost, evident, **Warcraft: Orcs and Humans** (1994), primul episod al unei saga care a ajuns la capitolul al treilea. Alt succes imens a fost **Diablo** (1997), de data aceasta în domeniul RPG. O altă bijuterie din sîpetul lui Blizzard a fost, fără îndoială, **Starcraft**, primul din istorie care s-a vândut, încă de la lansare, în două milioane de exemplare. Blizzard a adunat numai laude în toată povestea sa ludică: precizie maniacală, timpuri de dezvoltare biblice, o comunitate puternică de jucători și fani. Avea toate ingredientele necesare pentru a se așterne la lucru la un nou proiect, nu-i așa?



Cum a început dezvoltarea lui **World of Warcraft**? Simplu: angajăm personal! Au căutat graficieni 3D, disignerii de nivel, experți în mânuirea lumilor virtuale. După ce au finalizat expansion-ul lui **Diablo 2**, Blizzard North a rămas fără lucru... cel puțin aparent. Dar toate semnalele au convers către anunțul din 2 septembrie 2001. Așadar, Blizzard s-a aruncat în lumea MMORPG, oferindu-și contribuția la consacrarea acestui tip de joc pentru totdeauna. Suntem convinși că Blizzard poate să aducă acel aer proaspăt în lumea MMORPG, **World of Warcraft** transportându-ne în lumea lui **Warcraft**, creată acum mulți ani, dar cu o perspectivă și modalități de joc inovatoare. În 2001 MMORPG-urile se prezentau cu o grafică full 3D și cu posibilitatea de a aduna mii de persoane în același timp, într-un joc. Ca orice joc Blizzard care se respectă, filmele în full motion de o calitate excepțională sunt prezente și în acest MMORPG. Diferitele locații, nocturne, în jungle și dealuri înșorite,

au demonstrat engine-ul grafic 3D excepțional, cu perspectivă third person. În perioada testului s-a ajuns la nouă rase jucabile, fiecare cu caracteristicile ei și cu abilitățile proprii. **World of Warcraft** va fi un joc action, nici asemănător lui **Diablo II**, nici leit **Warcraft III**, care merge pe mâna strategiei. Blizzard are obiectivul declarat de a realiza un joc pentru jucătorul mediu, cel care poate alege să nu joace 24 de ore din 24, alegere cu care sunt de acord. Din acest motiv, quest-urile vor fi de mai multe dimensiuni, permițându-ți așadar să joci cu un consum redus de energie.

Dar, despre toate acestea și despre cum e să simți pe propria piele fascinantul MMORPG al lui Blizzard, vă va vorbi mai pe larg prietenul nostru Zardo, onorabil participant la beta testul acestui supergame.

CIPRIAN COROIANU
cipri@pcgames.ro



Beta-ul a apărut în sfârșit! Este momentul primelor impresii despre el, nu-i așa?

Dar înainte de a-mi lua în primire caracterul și de a mă avânta în lumea Azeroth-ului, trebuie să fac rost de clientul beta

După cum probabil mulți dintre voi știți, Blizzard folosește un program numit bit torrent pentru a-și distribui beta-ul, și, de aceea, ca mulți alții, am oarecare rezerve în legătură cu el. Aceste griji nu mi-au dispărut atunci când downloader-ul arăta o viteză de 1kb/sec, iar timpul estimat la 300 ore. Dar, spre bucuria mea, după câteva minute viteza de descărcare a ajuns la un nivel acceptabil și după câteva ore aveam un client beta de 2GB.

Nu vă voi reține cu detaliile irelevante și enervante ale instalării și descărcării; nu e nimic nou în această privință, așa că hai să ajungem la crearea personajului.

Crearea unui personaj în **World of Warcraft** este un lucru ușor și simplu. Nu sunt numere infinite așa cum am văzut la alte RPG-uri, nu sunt skill-uri sau alte specialități D&D. Pur și simplu alegi rasa, clasa și sexul. Apoi treci la personalizarea înfățișării personajului, care n-ar trebui să ia mult pentru că e limitată și aproape dezamăgi-

toare. Sunt doar câteva opțiuni în fiecare categorie: față, freză, culoarea pielii, culoarea părului și părul de pe față. Bineînțeles că nu sunt date despre greutate sau înălțime. Sper să adauge măcar mai multe opțiuni în fiecare categorie dacă nu chiar să adauge noi categorii în genul greutății sau al înălțimii. Ca prim caracter, am ales un Human Rogue cu numele de Zardoz. El a pornit așa cum încep toți oamenii (din beta) lângă Northshire Abbey în pădurea Elwynn. Primii pași făcuți în lumea jocului chiar m-au făcut să mă simt în lumea lui **Warcraft**. Grafica este foarte bună, creând o atmosferă plăcută. Nu foarte departe de locația de start a lui Zardoz era un NPC cu semn de exclamație deasupra capului său, indicându-mi astfel că are un quest pentru mine. El m-a trimis la un anumit Marshall, cel ce urma să îmi dea primul meu quest adevărat. Trebuia să omor șapte orci, așa că n-am pierdut timpul și m-am îndreptat spre tabăra lor. După o scurtă plimbare, am ajuns direct în



ESTI TARE? Noah, hai să-ți văd spada în action...



ȘI AVEA MERSU' legănatu', șai di li dida



Tauren



Humans



NightElves



Orcs



Trolls



Dwarves



Undead



Gnomes

Ogres



tabăra orcilor, unde mi-am îndeplinit quest-ul.

Sistemul de luptă nu este chiar așa de plictisitor ca cel din alte jocuri în variantă beta. Nu este dar o animație care să arate atacul, iar aplicarea atacurilor speciale arată puțin diferit față de cel de bază. Mi-am completat quest-ul și, înainte de a-mi ridica recompensa, am și crescut în nivel. De acolo înainte, quest-urile au devenit mai complicate. După fiecare quest completat, NPC-ul respectiv avea un quest imediat următor, de regulă în strânsă legătură cu primul. Am încercat să încerc aventura de unul singur, dar nu e prea productiv să alergi ca prostul, ucigând tot ce vezi.

Despre item-uri se poate spune că nu va exista puzderia întâlnită în **Diablo**. Tot ce vei găsi va avea un rost, nu vor exista lucruri al căror unic scop să fie vânzarea, întotdeauna se va găsi un NPC care să-l dorească. După cum am mai zis, nu vor exista caractere al căror unic scop în viață să fie depozitarea de item-uri. Dacă tot am vorbit de NPC-uri, atunci trebuie menționat că acestea vor fi destul de dinamice. Fiecare monstru își va trăi viața sa proprie și nu va sta

ca prostul așteptând ca un jucător să vină și să-l omoare. De asemenea, relațiile interetnice nu vor fi influențate de rasă, dar nu prea vei putea alege Good side cu un orc datorită reputației tale printre oameni.

Interfața este simplă și ușor de folosit, va exista un mini-map, pe care ni se vor arăta împrejurimile și niște sloturi pentru folosirea rapidă a unor spell-uri sau item-uri, în partea de jos a ecranului. Blizzard a mai spus că storyline-ul va fi condus de jucători, adică vor exista evenimente al căror deznodământ va fi decis de jucători. De exemplu, un rău mare se va dezlănțui peste lume, dacă acesta este învins sau nu, depinde de jucători, storyline-ul împărțindu-se astfel în două. Storyline-ul va diferi și de la server la server, în Europa răul poate fi învins, iar în America el poate dăinui.

Sistemul de magii este bine pus la punct, efectele arată chiar frumos, iar sistemul de ochire pare și el destul de ușor de folosit. După cum a spus și Blizzard, se insistă pe portretul personajului, situat în stânga sus, și apoi se selectează spell-ul dorit. Dacă există luptă, atunci normal că va apărea și cea



"player vs. player". S-a decis ca aceasta să se desfășoare în locuri special amenajate, cu condiția ca cei doi combatanți să fie de acord; vor exista arene special amenajate, iar recompensele vor diferi față de cele normale.

Skill-uri pentru comerț vor fi disponibile pentru toți cei ce nu agreează lupta, dar acestea nu vor fi foarte dezvoltate deoarece **World of Warcraft** este un joc bazat pe luptă. Casele pentru jucători nu vor fi disponibile la început, însă, Blizzard speră să poată include o astfel de opțiune în viitorul apropiat. O echipă de programatori va înnoi jocul în mod constant, menținând astfel plăcerea jucătorilor.

Clasele disponibile vor varia în funcție de alegerea rasei, astfel nu vei găsi un undead druid sau alte bazaconii. Rasele vor fi Undead, Orc, Tauren, Troll, Human, Elf, Dwarf și Gnome, fiecare va avea un oraș de început și anumite zone drept teritoriu. Va exista, de asemenea, și o multitudine de rase. După cum s-a observat, Blizzard ne oferă o varietate mare de opțiuni. Vom fi puși în postura de a alege între: Warrior, Druid, Priest, Warlock, Mage, Rogue și Hunter. Fiecare clasă are restricții de arme; Priest-ul, de exemplu, va putea folosi doar staff sau dagger, în timp ce vânătorii vor putea mânui două arme simultan, ajungând până la a le folosi și pe post de scut.

Acum, știu că mulți dintre voi iubesc magia și ritualurile magice, ei bine, un mare plus adus jocului va fi tocmai posibilitatea de a realiza ritualuri de anvergură, la care să participe zeci de magicieni. Un astfel de ritual MASIV va fi redeschiderea unui dark portal. Acest eveniment va deschide porțile unei noi faze a jocului, declanșând un atac de anvergură în oricare sens al portalului.

Nici perspectiva unei morți nu ar trebui să vă sperie, deoarece nu se va pierde experiență, iar învierea din morți se va realiza la niște pietre speciale găsite la tot pasul. Nici ghidele nu vor fi lăsate de izbeliște, ele vor putea cumpăra însemne speciale, care să ateste apartenența jucătorilor la acest tip de grup. Gamerii se vor putea desfăta și cu mijloacele de transport speciale cum ar fi grifonii sau zepelinele. De la bordul unui astfel de aparat vei putea admira priveliștile sau vei putea realiza mini jocuri puse la dispoziție de Blizzard. Nici marea nu va fi uitată, jucătorii

putându-se imbarca la bordul unor corăbii, străbătând astfel oceanele. Spre supărarea noastră, aceste corăbii nu vor putea fi controlate de jucători, ci vor avea tra-see prestabilite.

Trebuie menționat că taxa lunară va fi în jur de 7 euro, iar serverele vor fi și WorldWide și locale, gen Europa sau Coreea.

Pentru a-mi exemplifica cele spuse mai sus, vă invit să mă însoțiți într-o aventură prin **World of Warcraft**. Sper ca în urma ei să vă fi trezit apetitul pentru friptură de orci:

La plimbare printre inamici

Haideți să începem. Imaginea de mai sus este din adâncul capitalei Undead, unde personajul meu, Naggroth, se duce des pentru a cumpăra provizii. Sacul mare pe care îl vedeți în imagine pulsează, adâncindu-și săbiile în râul verde-mucos spre a-și îndeplini vreo menire diabolică. Warrior-ul are câteva abilități bestiale, incluzând charge! Charge îți propulsează caracterul către un inamic atâta timp cât nu ești prea aproape sau prea departe. La nivelele mai

mici, charge îți va crește rage-ul (pentru berserk) și la nivele mai înalte îi va și deruta pe inamici, făcând din această abilitate prima mișcare a oricărui warrior în luptă. Celelalte două caractere Undead ale mele au fost un Warlock și un Mage. Cu Warlock-ul era destul de greu de jucat, fiindcă trebuie să aduni soul shards (sufletele victimelor) pentru a putea summona. Dar odată ce m-am prins cum mergeau lucrurile, a fost incredibil! Tărâmurile Undead sunt destul de întunecate și posomorâte. Îți vine cam greu să te orientezi prin orașe și fiecare este diferit! Dacă ești nou-venit în oraș, Blizzard a pus câteva hărți ale orașelor și signpost-uri care să te ajute.

Călătoria prin Alianță

Primul caracter cu care am jucat, având în vedere că nu l-am încercat Alpha, a fost un Priest! Am făcut o femeie din prima rasă care mi-a sărit în minte, și anume om. Primul meu mănunchi de quest-uri a inclus uciderea de lupi și kobolzi, dar destul de curând am fost trimis într-un alt oraș, Goldshire, pentru că aveau nevoie de



LA ORA 2'SPE în noapte, în poartă cine bate?

ajutorul meu. Niște Murlocs invadaseră coasta și, ca un quest particular, trebuia să aflu despre soarta a doi gardieni. Ador vraja Holy Shield pe care o cast-ează preotul: absoarbe lovituri timp de 60 de secunde! Am încercat și toate semnele/gesturile cu el și am fost surprins: în semn de fericire a făcut un salt mare, ca o majoretă. Dar n-a durat mult și am primit a doua parte a quest-ului, unde am dat peste un sat întreg de Murlocs. Erau mulți, dar m-am gândit că aș putea să-i bat unul câte unul. Mamă ce m-am înșelat! Murloc-ul cu care mă băteam s-a hotărât că mân-case destulă bătaie, a fugit și s-a întors cu vreo patru amici. Am rupt-o la fugă cu Holly Shield activat, dar nu a ajutat la nimic... m-au prins din urmă și m-au omorât.

Am scos un țipăt de mirare când m-am trezit fantomă. Nu numai că devenisem invizibil, dar eram și de două ori mai rapid, așa că am ajuns la corpul meu în mai puțin de două minute. Am plutit un pic prin împrejurimi, încercând să găsesc un loc cât mai bun să mă reîncarnez. Am văzut un alt caracter și m-am refăcut în apropierea lui. Am descoperit că era foarte de treabă, așa că ne-am aliat pentru a avea protecție reciprocă. Am început cu satul de Murlocs. Ea avea clasa Rogue sau ceva de genul Asasin și putea să se lipsească de lovituri, dar cu ajutorul Preotesei mele, i-a mers și mai bine. Clasa ei e făcută destul de bine pentru a lovi, dar nu și pentru a fi lovită, însă cu Holly Shield și câteva vrăji de vindecare din partea mea, era de neoprit! Apoi ne-am apucat de un alt quest unde trebuia să omorâm niște lupi mai mari. Si să



BINE AȚI VENIT pe șantierul de la Bumbești-Livezeni

vedeți ce s-a întâmplat: în Alpha, după ce omorai un lup, mai primeai niște piei, armuri, ceva, dar în Beta trebuia să ai abilitatea Skinning sau Tăbăcărie pentru a putea lua pielea de pe ei. Astfel, după ce omori cu greu 10 lupi, nu primești nimic. Asta-i ceva chiar pozitiv, căci înainte se vindeau piei cu sutele, unde acum pieile sunt mult mai rare și mai valoroase.

Zona imediat dincolo de Elwynn este Westfall, unde poți găsi o grămadă de ferme și terenuri abandonate. Și sunt abandonate cu un motiv destul de bun! Tone de bandiți patrulează prin zonă, iar terenurile sunt infestate de Harvest Golemi. Desigur, asta nu avea să mă oprească.

La mică depărtare de Westfall era o caravană distrusă, cu doi fermieri ce dădeau quest-uri în ea. De exemplu, trebuia să recuperez o amuletă pe care o lăsaseră în fosta lor casă. Trebuia să găsesc mâncare pentru ei și caii lor etc. Recompensele arătau destul de bine, așa că m-am dus și am început să atac golemii. Tipii ăștia sunt niște brute! L-am doborât pe primul, dar al doilea m-a bătut. Am reapărut într-un oraș din Westfall, pe care nu-l mai văzusem. M-am gândit că de data asta e mai bine să pierd experiență (când ești omorât, pierzi XP). Dar nu am pierdut atât de mult pe cât am crezut.

M-am gândit totuși că ar fi mai bine să mai stau o vreme în pădurea din Elwynn, ca să mai cresc un pic în nivel. M-am întors în Stormwind și m-am distrat, călărind un Gryphon. A fost ceva de nedescris: după câteva secunde de zbor, mi-am dat seama că drumul pe care îl urma animalul era menit să arate jucătorului câteva din zonele bune de vânat și o parte din monumentele importante din Elwynn. Am trecut și peste o zonă acoperită de un nor negru amenințător, cu câteva case orcești în el, dar noi am aterizat în siguranță în Ironforge, capitala dwarf-ilor.

Ironforge arată chiar măreț. Puteai să auzi în depărtare sunetele unei bătălii cu ocazionale sunete de corn de luptă. Se întâmplă ceva! Pereții erau acoperiți de inscripții aurite în limba dwarfă.

Sunetele din joc sunt absolut bestiale! Poți auzi zornăitul armurii Warrior-ilor care trec pe lângă tine și cel al valurilor izbindu-se de coasta apropiată. Păsările cripesc fericite și, noaptea, poți auzi bufnițe, broaște, greieri, coioți și alte creaturi ale nopții. Am descoperit și un magazin de artificii unde se vindeau, ghiciți ce, artificii! Le poți chiar lansa în aer, unde explodează la vederea tuturor. Îmi pot imagina Anul Nou în WoW!

Dar ce simți cel mai mult în joc este că lumea din jurul tău este vie. În Alpha nu prea găseai NPC-uri, dar acum îi găsești peste tot. Copiii se fugăresc pe străzi, o băbuță merge încetșor pe o alee, o profesoară își plimba clasa pe la monumentele orașului. Puteți s-o urmăriți și să aflați despre istoria din Stormwind. Și vorbind de istorie, vreau să vă spun că este foarte precisă. Poți vedea în joc lucruri direct din seria WarCraft! De exemplu, Valea Eroilor are plăci pe care scrie despre eroii care au murit în primul război.

Toate aceste elemente lucrează împreună, formând o atmosferă foarte adâncă în joc. Lumea asta dă pe dinafară cu lucruri care trebuie făcute! Niciodată nu o să ți se golească quest log-ul. Chiar și un sătuc de graniță te poate ține ocupat cu zilele, săptămâni, poate chiar luni! De fiecare dată când intru în joc, mi se pare că sunt mai multe quest-uri de făcut... Dar nu numai quest-urile te țin ocupat. Comerțul, Catacombele, Temnițele, totul se îmbină pentru a face un joc foarte distractiv. Nu contează dacă joci 30 de minute sau o lună, știu că nu vei fi dezamăgit.

Cam atâtea sunt de zis, deocamdată, așa că vă zic la revedere. Sper să vi se pară și vouă la fel de fascinantă lumea din World of WarCraft.

ZARDOZ

zardoz_windblow@earthling.net

PC Games Forum
http://www.pcgames.ro/forums

SAMSUNG



DigitAll *challenge*



Preliminariile Samsung WCG 2004 România
1 Februarie - 1 Iunie

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™
www.samsung.com

Dulcele gust al răzbunării



Cei trei protagoniști din *Drake*, *Hollow* și *Wanted Guns* - criminalul întors din lad, ziaristul, respectiv preotul neobișnuit de neortodox - nu au nimic în comun la prima vedere. **Totuși, îi unește însuși scopul vieții lor: nesăbuita dorință de a-și face singuri dreptate. Ei sunt justițieri singuratici, cu legi proprii, care nu mai au ce risca pentru că au pierdut deja toate cadourile generoase ale vieții.**

Era personajelor absolut pozitive, care nu au nimic de ascuns (parcă ieșite din filele unei povești), a apus - a venit vremea lui Drake, Tyler Kilmore și Reverend Devlin!

C e nu te omoară te face mai puternic

Chiar dacă nu ne place, trebuie să recunoaștem că industria jocurilor video nu mai este altceva decât o afacere pură, care, cu puțin noroc, se dovedește a fi o investiție profitabilă pentru ambele părți - publisher și cumpărător. Datorită pieței care se apropie cu repeziciune de suprasaturare putem observa tendința campaniilor marketing, care nu se mai concentrează asupra unui singur produs, ci încearcă să creeze un brand. Adică în speranța realizării posibilelor continuări, șamanii marketingului încearcă să transforme protagonistul jocului într-un erou comercial. Însă, câțiva pionieri și "șoimi ai patriei" cutezători (de ex. *Grand Theft Auto*) au încercat să se ușureze contra vântului, făurind o nouă modă: eroii au fost înlocuiți de anti-eroi. Acest lucru a reprezentat o briză răcoritoare și pentru jucători (uitați expresia de mai sus!), care în loc să salveze lumea a 1001 oară, puteau să intre în pielea unor personaje ale căror fapte nu

au fost motivate de ideologii nobile, ci de fapte ambigue din punct de vedere moral. De exemplu răzbunarea...

Drake of 99 Dragons

Protagonistul jocului celor de la Idol FX se încadrează perfect în linia bărbaților fără principii, care și-au trăit viața încălcând toate regulile... până acum. Împreună cu camarazii săi din clanul 99 Dragons, Drake este măcelărit cu o brutalitate demnă de Paul, ucigașii punând mâna pe un artefact străvechi despre care se zvonește că ajuns în mâini greșite și care duce la sfârșitul lumii (din cauza termenului de garanție expirat).

Anti-eroul nostru, în loc să-și găsească în sfârșit pacea sau zbuciumul etern, loial renumelui său, se întoarce din lad mânat de infinita-i sete de răzbunare.

Mandatul său nu este însă de patru ani, Drake trebuie să se grăbească să-și potolească setea, deoarece mai devreme sau mai târziu, tot dă nas în nas cu



DRAKE

Producător

Idol FX

Publisher

Vivendi

Termen

14 iunie 2004

HOLLOW

Producător

ZootFly

Publisher

necunoscut

Termen

Trim. IV 2004

WANTED GUNS

Producător

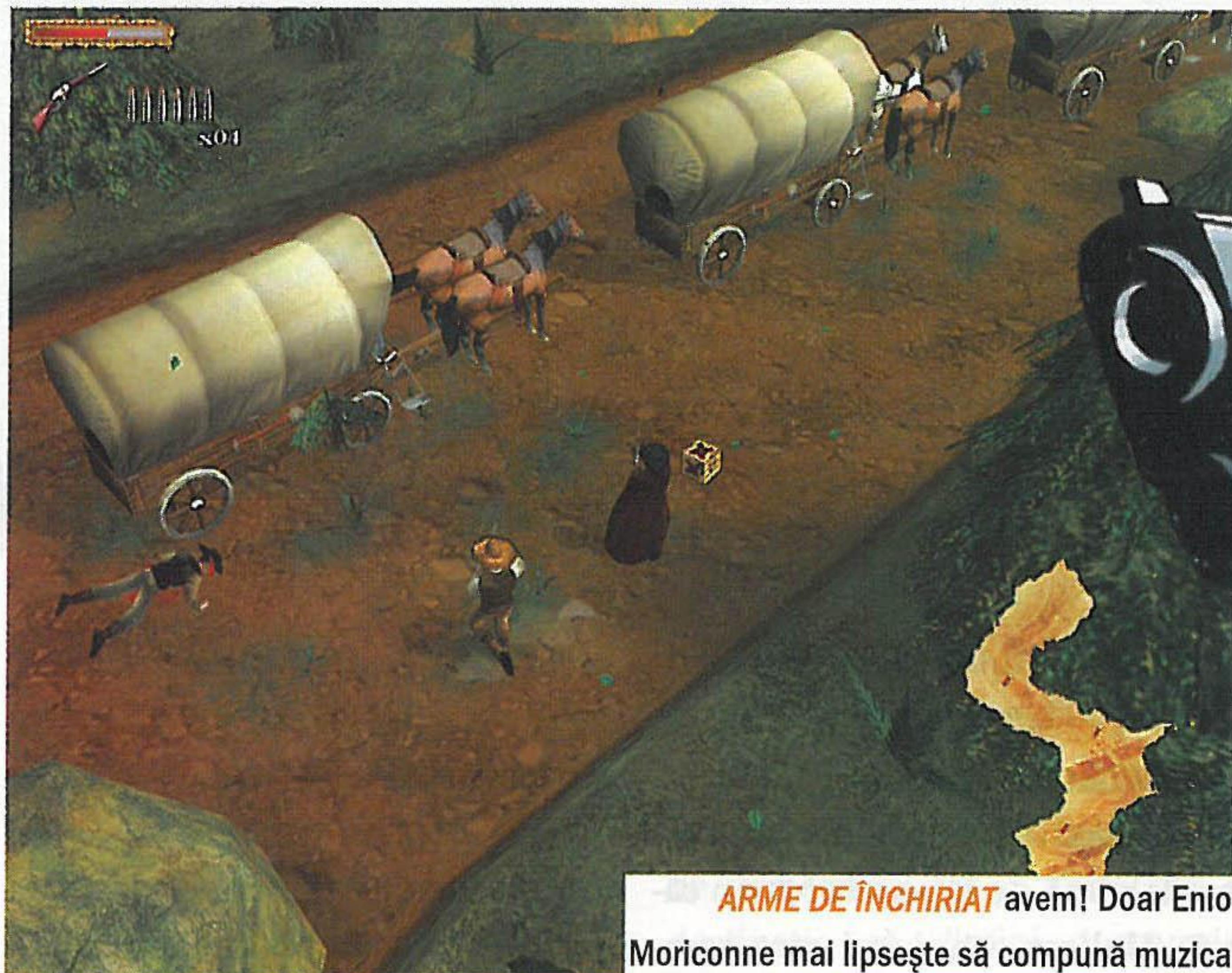
Iridon Interactive

Publisher

necunoscut

Termen

necunoscut



ARME DE ÎNCHIRIAT avem! Doar Enio Moriconne mai lipsește să compună muzica



DRAGOSTE LA PRIMA VEDERE și o rafală serioasă la a doua privire...



MONȘTRII IADULUI vor fi clienți permanenți pentru încasat de "plumb"

cazanele de la capătul drumului pavat cu bune intenții.

Nu putem nega evidentele influențe ale benzilor desenate asupra jocului. Astfel, **Drake**, asemănător lui **XIII**, este caracterizat de o grafică de desene animate, atmosfera sumbră a jocului radiază însă și din cele mai pașnice imagini.

Impresia de bandă desenată este întărită și de faptul că unele efecte audio apar câteodată și sub formă de text pe ecran (de ex. Kaboom, Ratata-ta-ta-ta). Lesa imaginației producătorilor s-a rupt și, inspirându-se din opera cine-

matografică a lui John Woo, vor să realizeze joc care s-ar încadra cu ușurință și în categoria "heroic bloodshed".

Cu alte cuvinte dacă ne hotărâm să jucăm puzzle cu fața unui oponent, folosindu-ne de o mitralieră, va ieși "creier pe pereți și sânge pe linoleu", din greu. Cum reiese și din acest exemplu nu doar firul epic, ci și gameplay-ului depășește cu tupeu limitele realității.

La proiectarea lui **Drake**, designerii nu s-au concentrat asupra realismului, ci asupra unei cât mai bune jucabilități: între două confruntări armate, vom pu-

tea executa acrobații de genul săriturilor de la etajul zece, freza noastră rămânând neatinsă.

Asemănător stilului introdus de **Max Payne**, în timp ce-l conducem pe Drake văzându-i mai tot timpul spatele impozant, în cele două mâini putem ține diferite "jucării". Se poate întâmpla ca inamicul care se apropie de noi din stânga, murmurându-și ultima rugăciune, să se trezească cu un glonț de 9 mm în frunte, în loc de stea, iar cel care încearcă să se ascundă în emisfera dreaptă să încaseze o ploaie de gloanțe trase din credinciosul UZI.

Locul de desfășurare a acestei vendetta sângeroase este Neo Macau, un oraș neo-gotic pe care-l vom cunoaște amănunțit, cutreierându-i zgârie-norii semeți, cazinourile păcătoase și futuristele fabrici de cyborgi.

Cele peste 30 de tipuri de inamici reprezintă garanția faptului că nu ne vom plictisi. Astfel de la simpli membri de clanuri, până la puternicele creaturi ale lumii de dincolo, toți vor încerca să ne convingă să ne întoarcem în zăpușeala sigură și confortabilă a Iadului. Oups, mi se șoptește că tocmai a trecut iarna...



Max Payne

Prăslea cel voinic al celor de la Remedy, apărut în 2001, a deschis un nou capitol în istoria shooterelor: dincolo de faptul că realizarea grafică a lui **Max Payne** a fost inovatoare, a reușit în sfârșit să treacă de acele bariere care au oprit deja mulți producători să nu facă ceva "politically incorrect". Max era un polițist însetat de răzbunare și distrus, care nu mai respecta regulile și fugea din fața foștilor săi colegi din cauza unei crime pe care nici nu a comis-o. Adăugând la acestea nenumăratele aluzii cinematografice, jocul a reușit să devină un clasic al genului în doar doi ani.



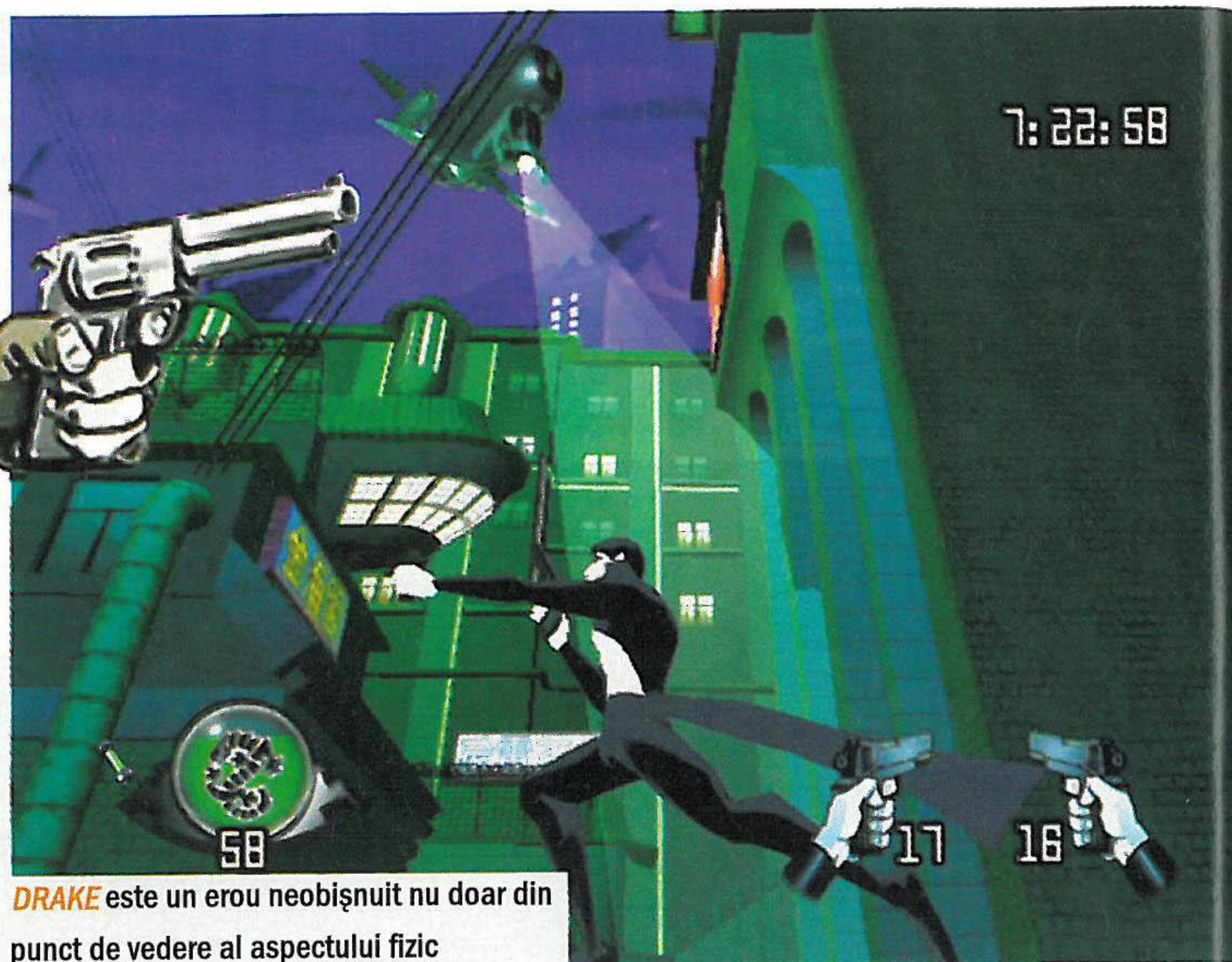
Max Payne 2

Deși continuările de multe ori nu ating nivelul legendelor, partea a doua a lui **Max Payne** s-a bucurat chiar de o mai mare popularitate decât primul opus: grafica e mai arătoasă, iar gameplay-ul lărgeste cărarea bătătorită de primul episod. Și legăturile cu cinematograful au devenit mai puternice: producătorii au luat în colimator genul închegat al anilor '40, "filmul noir". Astfel, personalitatea noului Max se apropie foarte mult de rolurile lui Sam Spade (din Șoimul Maltez) sau al lui Phillip Marlowe (Somnul de Veci) interpretate de Humphrey Bogart.



Charles Bronson (1921-2003)

Minerul devenit actor celebru a jucat în nenumărate filme devenite legendare, totuși răzbunarea i-a adus faima. În "Once Upon a Time in The West" din 1968, el apare în rolul unui misterios erou, care re răzbună pentru moartea fratelui său, cu muzicuța pe buze. Celălalt rol celebru este cel al arhitectului Paul Kersey din filmul "Sete de răzbunare" din 1974. După ce soția îi este ucisă, iar fiica violată, timp de cinci episoade acest arhitect distrus se înarmează și curăță străzile New Yorkului de bandele de criminali.



DRAKE este un erou neobișnuit nu doar din punct de vedere al aspectului fizic

Hollow

Vizitând pagina oficială a jocului imediat ne sare în ochi afirmația plină de tupeu, conform căreia **Hollow** este jocul care combină elementele din **Splinter Cell** cu cele din **Half-Life 2**, condimentându-le cu puțin **Battlefield 1942** și olecuță de Halo. Lauda de sine nu miroase a bine - dar așa sunt producătorii din fire: își fixează ținte aproape imposibile și câteodată mai reușesc să le atingă. Viziunea celor de la ZootFly ne călăuzește într-o lume în care al doilea război mondial n-a mai avut loc. În cadrul acestei lecții de istorie alternativă, aterizăm în anul 1970, când toate țările bătrânului continent se unesc într-un singur stat gigant, Centrope. Ziaristul Tyler Kilmore se întoarce după cinci ani pentru a răzbuna moartea logodnicei sale - a femeii iubite, de uciderea căruia a fost învinovățit tocmai el. Cele 15 ore de joc promise, totalizate de tot atâtea misiuni, întrec cu mult durată medie a shooterelor actuale. Deși atmosfera este într-adevăr cea a anilor '70, datorită posibilităților oferite de depășirea barierelor istorice producătorii și-au dat frâu liber fanteziei. Printre inamici, în afară de "obișnuitele" trupe de comando, se numără și nenumărate tipuri de roboți, iar arsenalul pe lângă jucăriile "obișnuite" conține unicum-uri de genul armei ChronoFreeze (gadget cu ajutorul căruia vom putea mani-

pula însuși timpul). Deoarece producătorii vor să coopteze în procesul de dezvoltare și jucătorii, aceștia au recurs la o măsură neobișnuită. Pe site-ul oficial al jocului ei încurajează tinerii regi-zori care au filmulețe de maximum trei minute, să le trimită la adresa FTP al firmei. Cele mai bune creații vor fi încorporate într-un fel sau altul în joc (de ex. un astfel de filmuleț va rula pe televizoarele din **Hollow**). Având în vedere că actualul termen de apariție a fost stabilit undeva în preajma sărbătorilor de iarnă din 2004, Spielbergii viitorului au timp să realizeze ceva atractiv și să-și câștige o părticică de nemurire.

Wanted Guns

Deși atât **Drake**, cât și **Hollow** par a fi gustări exotice incitante, ele pot folosi tactica struțului atunci când vine vorba de **Wanted Guns**, care, cu o atmosferă de western pur și cu un fir epic consistent promite să fie cel mai original dintre cele trei titluri.

La prima vedere, Reverend Devlin nu este altceva decât un preot obișnuit dintr-un mic orașel uitat de Dumnezeu. Doar peticul de bumbac negru care îi acoperă un ochi trădează conceptele sale neortodoxe despre cum trebuie condusă turma Domnului. Rana, care cu timpul s-a transformat într-o adevărată literă stacojie, a dobândit-o în 1852 în Mexic, când



FIAT LUX! Hai să aprind lumina să vă văd mai bine. Ooops, iar am nimerit trăgaciul!

s-a hotărât să trădeze banda de hoți Los Gauchos, din care făcea parte. Unuia dintre camarazii săi, botezat Santiago Pedraz, nu-i plăcea ideea că actualul nostru preot vrea să-și păstreze tot aurul adunat cu sudoarea multor jafuri și îl provoacă la duel. După aparenta victorie, Devlin împreună cu comoara dobândită, o ia spre Texas, unde se înrolează în oastea pământească a Domnului, în speranța întemeierii unei vieți noi. După zece ani de viață pașnică, întorcându-se dintr-o călătorie profesională, reverendul nostru găsește orașul măcelărit și biserica distrusă, dar, spre marea sa disperare, nu-și mai găsește comoara. El descoperă că în spatele evenimentelor se ascunde o bandă de mercenari, Blood Hounds, ascunși într-un orașel din Mexic denumit El Cuervo Perdido. Conducătorul lor este nimeni altul decât Mercenario Perro Sangriento, sau pe numele de flăcăiandru, Santiago Pedraz. A sosit deci momentul încheierii conturilor, reverendul fiind nevoit să se confrunte pentru ultima oară cu trecutul său.

Cei de la Iridon Interactive nu pot nega că au fost influențați de filmele semnate Sergio Leone, ca de exemplu Once Upon a Time in The West. Acest lucru reiese și când analizăm mai atent personalitatea lui Reverend Devlin: seamănă leit cu rolurile interpretate de Charles Bronson în aceste western-uri. Nici misiunile nu se mai rezumă la stereotipul "trage în

tot ce mișcă și după aia întreabă cine-i", ele fiind mai variate și incluzând scene în care trebuie să furi un cal, în șaua căruia să scapi de urmăritorii tăi și, ajungând la destinație, să elimini o anumită persoană, stârnind cât mai puțină zarvă posibil. Pe parcursul duelurilor purtate cu mexicani înfolați în poncho-urile lor, cu soldați și alți apărători corupți ai legii, ori cu mercenari cărora nici ochii nu le stau bine-n cap, se va decide cine are Coltul cel mai rapid.

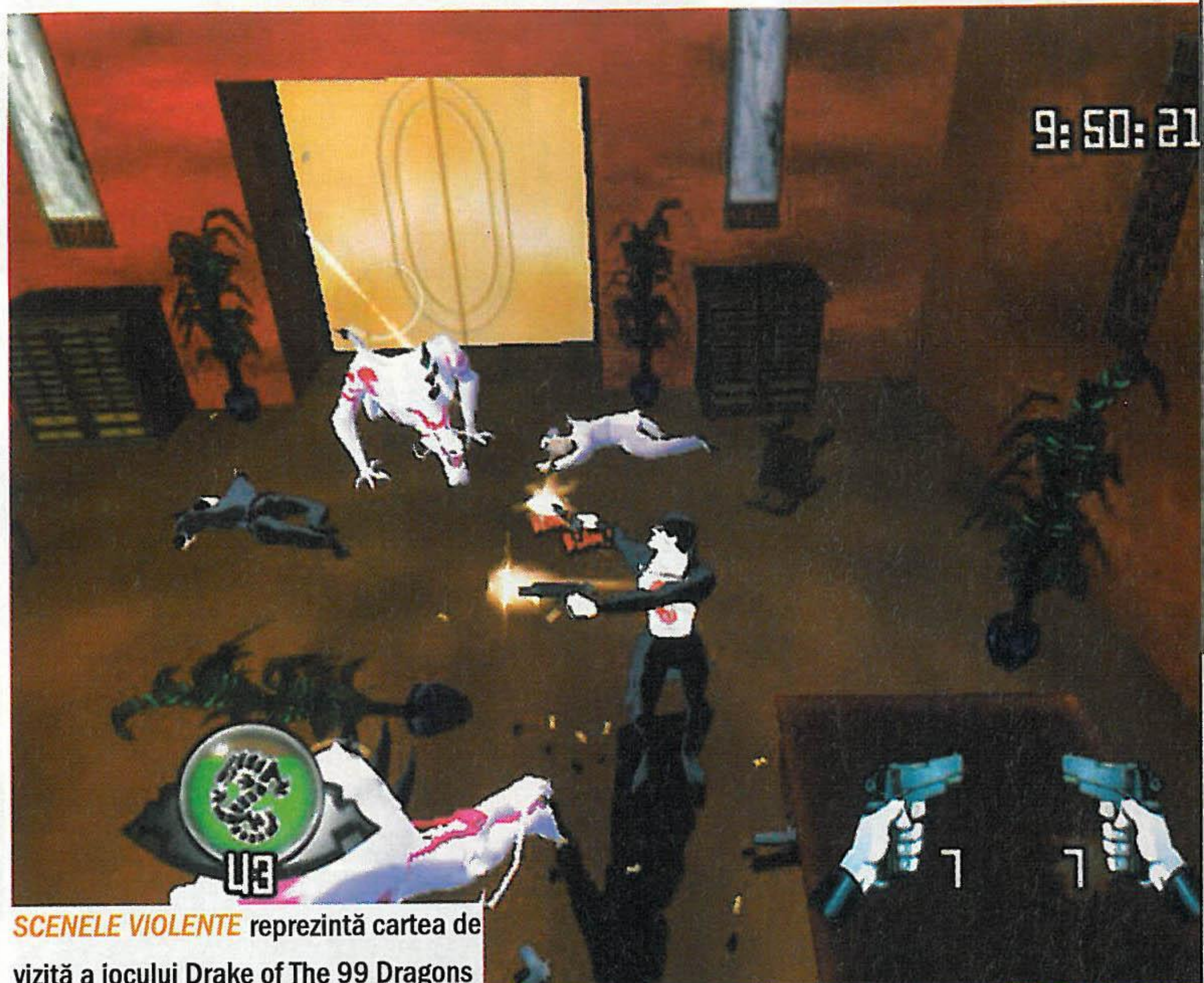
Dulcele gust al răzbunării

A venit timpul răzbunării: Drake, Tyler și Devlin sunt la un pas de a-și ridica arsenalul, așteptând cu nerăbdare să le acordăm încrederea noastră, și, luând tastatura în mâini să le dăm un sens vieților lor. O s-o facem? Bineînțeles! Pentru că nimic nu e mai dulce ca răzbunarea.

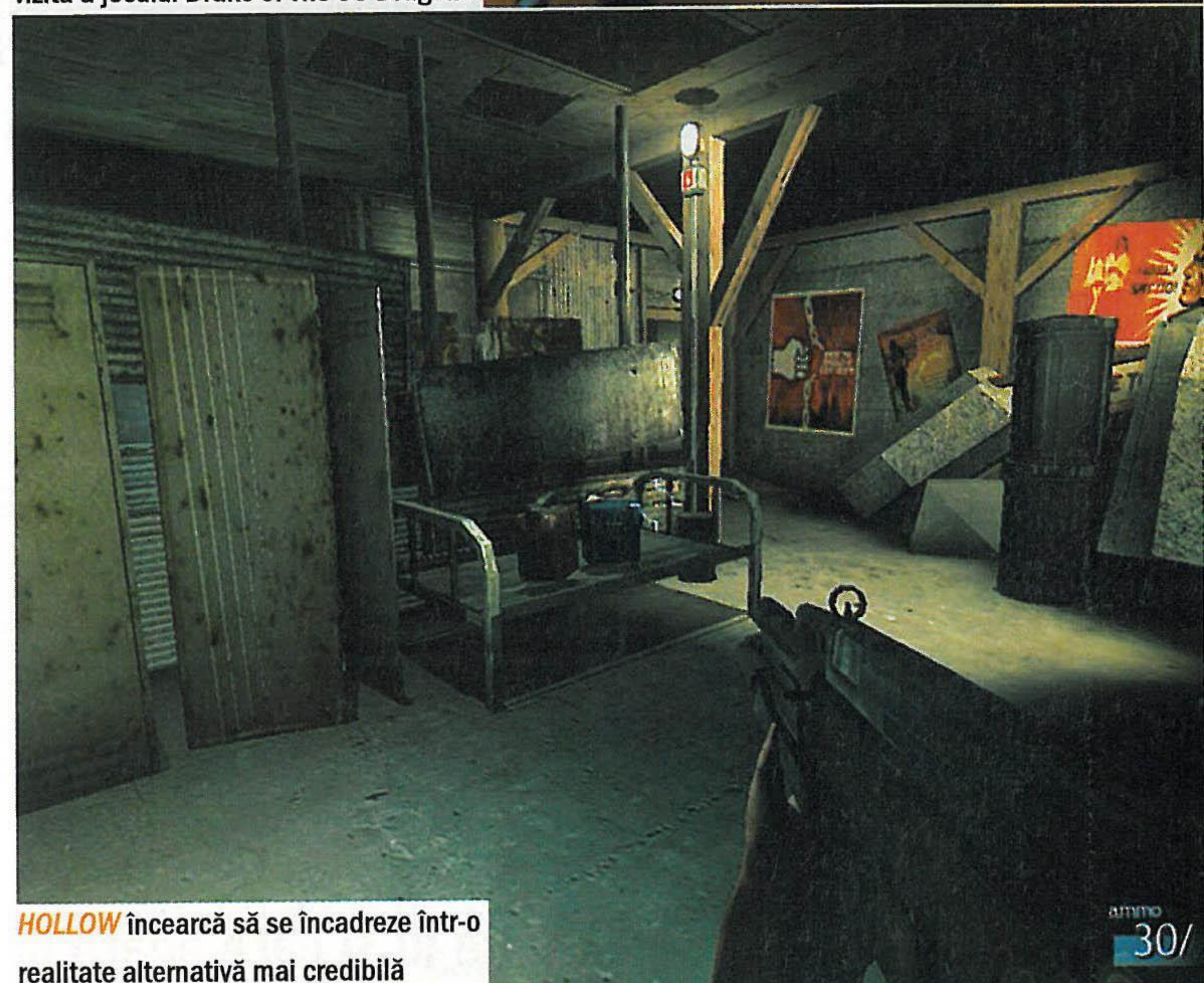
www.drakegame.com
games.zootfly.com/hollow
www.wantedguns.com

NECIOPLITU* PATRIEI
 jacint@pcgames.ro

PC Games Forum
<http://www.pcgames.ro/forums>



SCENELE VIOLENTE reprezintă cartea de vizită a jocului Drake of The 99 Dragons



HOLLOW încearcă să se încadreze într-o realitate alternativă mai credibilă



NICI O DIMINEAȚĂ nu poate începe bine fără duelurile răcoritoare

DATE

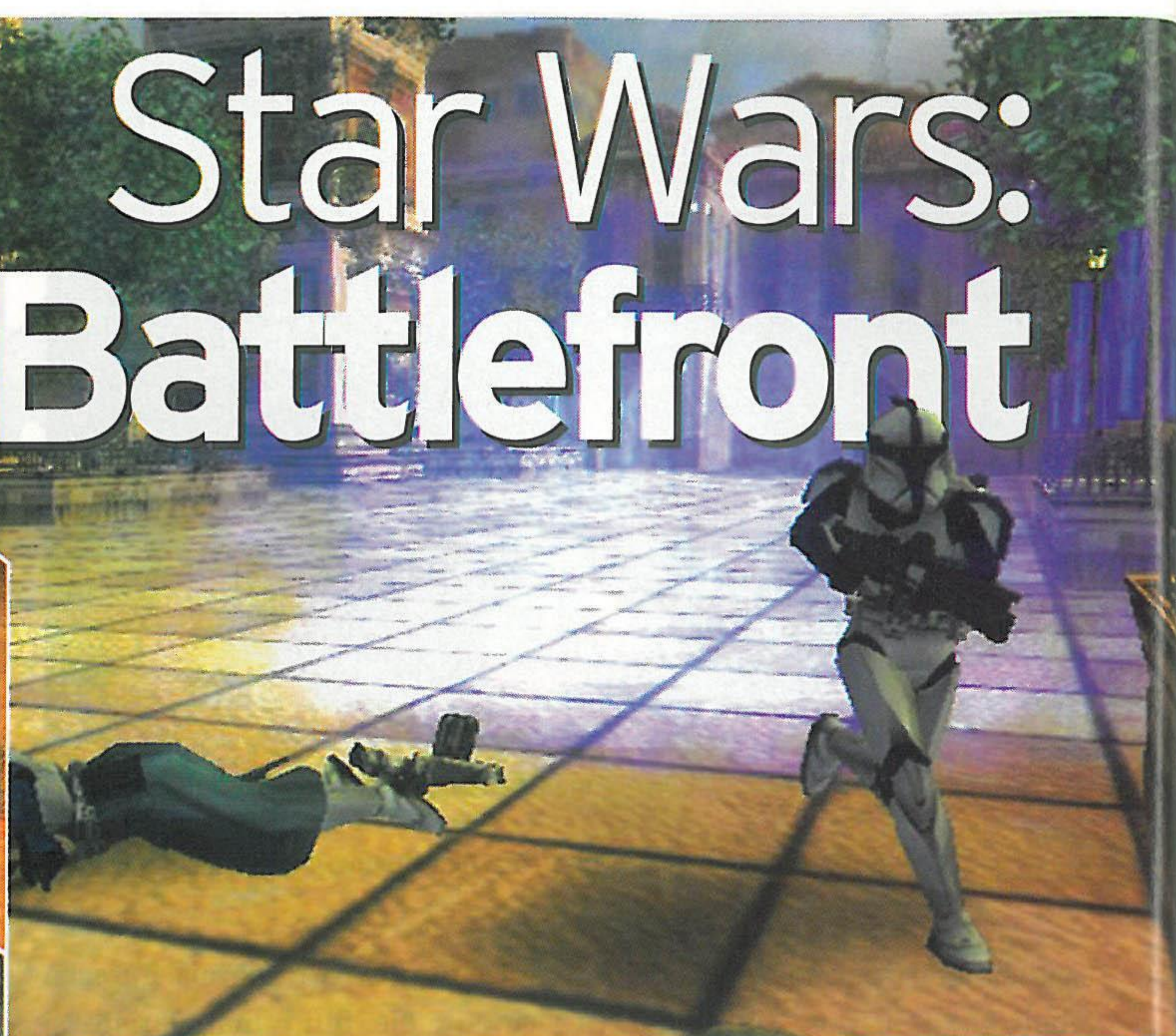
Producător
Pandemic

Publisher
Lucas Arts

Termen
Trim. IV 2004



Star Wars: Battlefront



Nenea, nu vă supărați, e cumva vorba despre **partea a treia a celei de-a doua trilogii? Aia care se numește Episode III și care apare la vreo 20 de ani după Episode VI?** Nu? Păi, ce fac, mă întorc la KotOR?

Noua filosofie a Forței, începută cu **Knights of the Old Republic** este aceea de a furniza jocuri cu un standard elevat și de a acorda o mai mare atenție feedback-ului venit de la fani. **KotOR** a fost încredințat lui Bioware, un colos în mediul RPG, în timp ce **Battlefront** a fost încredințat modestului Pandemic Studios (**Dark Reign II**, **Army Men RTS** și firavul **Star Wars: Clone Wars**), care înclină să-și schimbe serios imaginea.

Mecanica lui **Battlefront** este foarte simplă: poți să joci de partea uneia dintre cele patru facțiuni, rebeli, imperiu, armata clonelor Republicii sau droizii (siparatiști, uăi!) și să ai o specializare. Apoi, te pui pe cucerit, frate! Jocul este orientat puternic spre multiplayer și va suporta până la 32 jucători în versiunea PC pe internet, în timp ce în LAN valoarea se va dubla. În modul multiplayer scopul va fi acela de a controla o locație, ale cărei diferite puncte strategice, după un timp vor lua culoarea echipei. Cu cât va fi mai mare numărul de puncte cucerite pe cârca adversarului, cu atât acesta își va pierde credibilitatea și va fi

înfrânt. În ceea ce privește modul singleplayer, este prevăzută o modalitate numită Galactic Conquest, care ne va permite să cucerim 15 planete. Gameplay-ul jocului utilizează un mult laudat sistem third person, cu posibilitatea de a trece oricând la first person. Fiecare tip de soldat din fiecare facțiune își are propriul echipament și propriile abilități speciale. De exemplu, spionul rebelilor se poate camufla în soldat imperial și numai ofițerii imperiali au putința de a-l demasca, iar pilotul rebel este unicul personaj care se poate ejecta automat din aparatele de zbor, care sunt pe punctul să-l rotiseze departe... foarte departe. O anumită categorie de soldați imperiali dispune de un jetpack care le permite să ajungă în locații inaccesibile altora. Sigur că jocul va suporta headset și mesaje vocale pe orice platformă, pentru a garanta un teamplay bun. Vom putea comanda bots-ii printr-o serie de shortcut-uri. Interesantă este și ideea de a nu insera personaje care să utilizeze Forța: în fond, este vorba despre lupte în câmp deschis, kilăreală de front, pentru care jocul are nevoie de un balancing bun. Un alt aspect interesant al lui **Battlefront** este posibilitatea alegerii epocii în care joci: poți opta pentru timpul trilogiei clasice sau pentru perioada epocii clonelor. În fiecare din

cazuri, armele, mijloacele de transport și locațiile vor fi fidele originalului, grație unei munci de reconstrucție acurate. Desigur, un spațiu amplu este lăsat armelor și mijloacelor de transport, care se vor dovedi esențiale pe anumite hărți, în special în incursiunile în spații deschise. Practic, fiecare vehicul văzut în film va fi utilizabil (și destructibil), de la AT-ST la Speeder Bike. Fiecare facțiune va avea punctele sale tari și slabe: dacă rebelii, orientați spre gherilă, au o mai mare autonomie individuală, o echipă imperială va fi foarte competitivă, grație utilizării specializărilor. În ciuda nivelului de dezvoltare al jocului, încă scăzut, **Battlefront** se prezintă decent grafic: Pandemic pare decisă să profite până-n măduvă de hardware-ul pe care-l are la dispoziție.

Battlefront se cuibărește binișor în contextul "post-KotOR" al lui Lucas: un joc solid, care încă de acum are o alură de june prim! Rămâne să vedem dacă, de acum și până-n toamnă, băieții de la Pandemic vor reuși să termine jocul, onorându-și promisiunile.

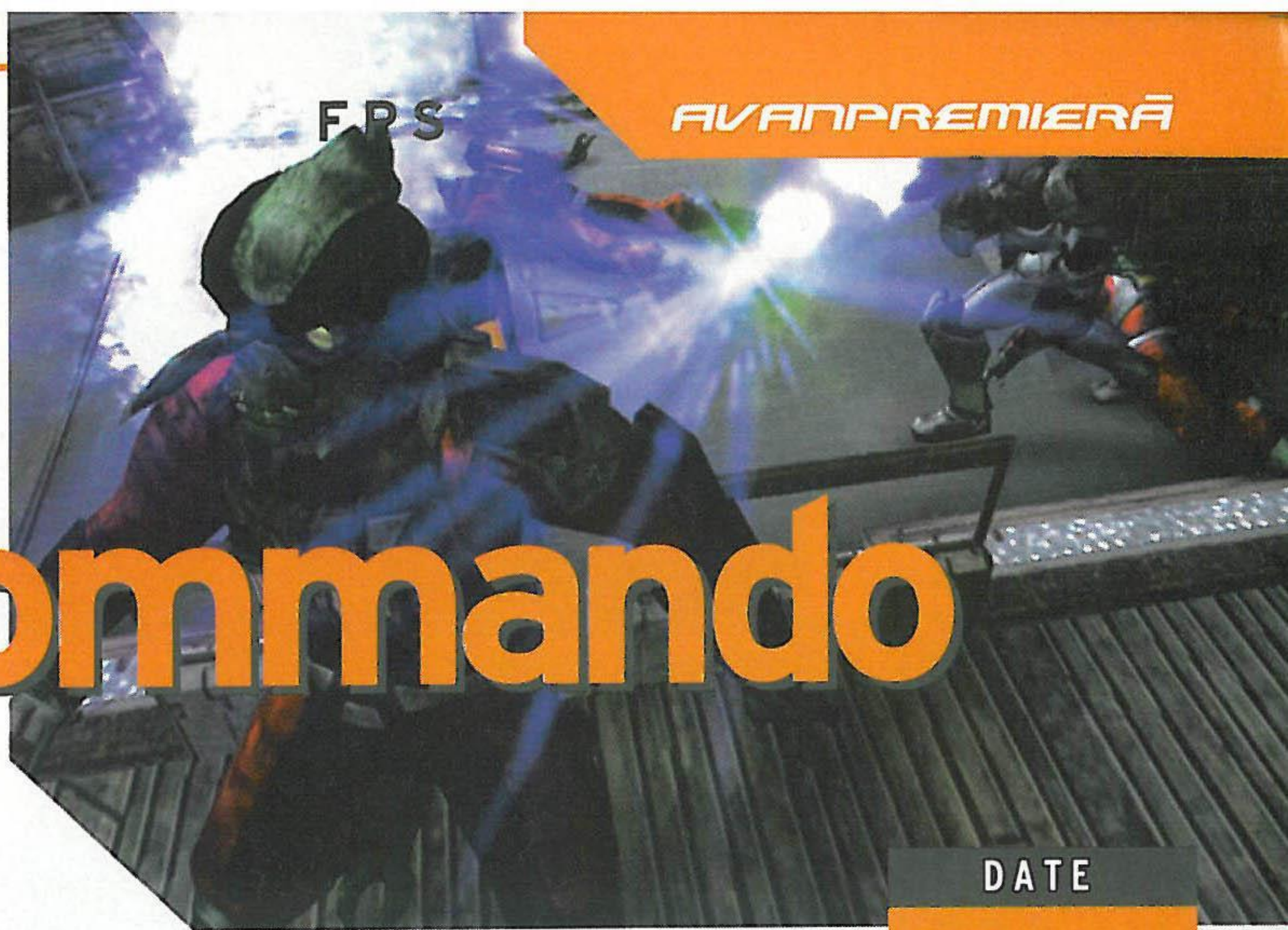
www.lucasarts.com

IANCU JIANU ZAPP-CIUL

cipri@pcgames.ro

PC Games Forum
<http://www.pcgames.ro/forums>

Star Wars: Republic Commando



DATE

Producător
LucasArts

Publisher
LucasArts

Termen
Trim. III 2004

Dacă tot am jucat cu jedi, sith și aproape toate creaturile din Star Wars, de ce nu am intra și în costumele comandourilor din vremea Republicii? Republic Commando sunt corp de elită, în stilul Navy Seals, Delta Force, mai autohton, uslași temeinic mascați. Băieții stau bine cu pregătirea de luptă și sunt gata să se confrunte cu orice inamic, în orice situație, pe orice planetă a universului Star Wars. Vom vedea, în avanpremiera Episode III, unele locații ca planeta Kashyyyk, cu ai săi războinici Ewook, înalți de vreo trei metri (în lipsa sistemelor de măsură starwarsiene le folosim pe ale noastre, mai pământeste!), care sunt niște verișori - cu adevărat primari - ai lui Chewie. Vom lupta, eh, șold la umăr cu ei: la cel mai mic sunet de bătălie păroși dau năvală în focul acțiunii. Vom mai pune piciorul pe planeta Genosian, a cărei armată este condusă de căpitani și generali insectoizi, în măsură să dea bătăi de cap oricărei echipe de comando. Miriapodele folosesc un arsenal care își găsesc loc de la arma standard a trupelor de comando la arbaleta ewook și arma cu plasmă genosiană, care se încarcă absorbind fluidele vitale ale organismului purtătorului. Jocul va oferi multe detalii interesante, chiar dacă acestea nu vor fi neapărat originale. Vom avea întotdeauna controlul unui singur personaj, pe când ceilalți trei camarazi vor acționa în sprijinul nostru. Așadar, nu vom putea schimba personajele, dar vom putea da indicații soldaților. Sistemul de control nu lasă prea mult spațiu inovațiilor, dar echipa de la LucasArts tot a reușit să scoată câte ceva bun, pe ici pe colo. Un aspect este cel al display-ului, în care ai o vizualizare din interiorul căștii personajului ales. Conceptul, deja întâlnit în **Metroid Prime** este folosit la marea artă, iar combinația de headshake cu mișcarea armei oferă un plus de realism acțiunii. Alt aspect interesant este sistemul de comenzi pentru camarazi: în momente critice, cum sunt prezența unui sniper, uși care trebuie deschise, display-ul nostru îi va proiecta pe camarazi prin intermediul unor contururi verzi, care, potrivit punctului focalizat, vor fi "prinși" în diferite acțiuni. Această caracteristică va fi dată întregului joc: fiecare misiune constă într-un nivel de terminat, în cel mai sănătos stil FPS, modul în care o vom face rămânând la alegerea noastră. Ne vom putea lansa în atac folosindu-ne coechipierii ca și suport, la fel de bine cum vom putea rămâne un pas-

doi în spate ca să dirijăm operațiunile. Elementul tactic este însă limitat de arsenal: vom dispune de puternica mitralieră standard (care se poate transforma în sniper, la nevoie), apoi vom avea un pistol, care va putea fi înlocuit de orice armă mai bună găsită pe drum. Mai apare un slot în care vom pune niște grenade și o armă laser (nu de mare putere, dar cu o rază de acțiune galactică!), pe care o vom folosi mai degrabă pe la finele misiunilor, ca să tăiem felia învingătoare. Din punct de vedere tehnic, **Republic Commando** este "crescut" pe Unreal Engine, în versiunea excepționalului UT 2003. Fizica jocului a fost încredințată lui Kharma Engine, care, în ciuda versiunii încă incomplete a jocului, pare să se scalde în ape proprii în universul **Star Wars**. Programatorii vor avea serios de furcă cu adaptarea AI-ului lui Unreal Engine la diversele situații din joc: Genosiani, Ewook și Drones vor trebui să aibă un comportament diferit de rutinele proprii fiecărei clase de personaje. **Republic Commando**

deschide o nouă pagină în universul **Star Wars**, fascinant prin complexitatea lui. Jocul are multe lucruri bune în raniță, promite multe și vom vedea în toamnă cum și cât de mult ne va țintui în fața monitorului.

www.lucasarts.com

IANCU JIANU ZAPP-CIUL

cipri@pcgames.ro

PC Games Forum
<http://www.pcgames.ro/forums>

PE EI, PE EI, Pe ei, pe casca lor!



PE AICI, nu se trece!



I'LL BE B(L)ACK! Pe cuvânt de pionier...

DATE

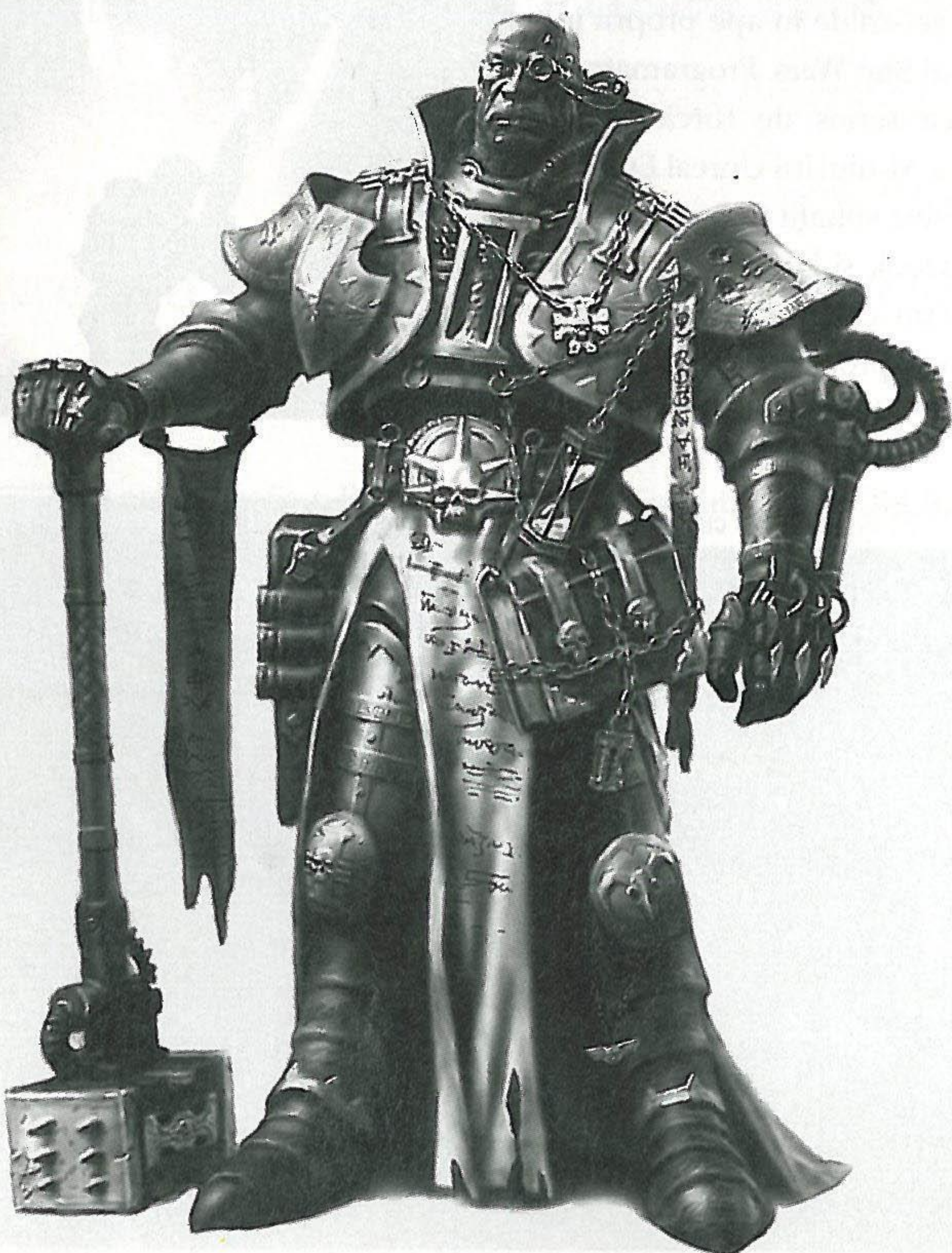
Producător
Relic Entertainment

Publisher
THQ

Termen
Trim. III 2004

Warhammer 40,000: Dawn of War

Warhammer nu este un concept tocmai celebru, pe meleagurile noastre mioritice, **însă producătorul Relic va avea grijă să ne bage mințile-n cap, cu ceea ce se anunță a fi unul dintre cele mai promițătoare RTS-uri din acest an**



Anul trecut, canadienii de la Relic Entertainment au atins o performanță impresionantă, lansând două dintre cele mai apreciate RTS-uri din 2003. Inițial, revenirea lor în circuitul ludic a fost destul de timidă. Nelipsită însă de originalitate, **Impossible Creatures** împropătează genul strategiilor real-time într-o manieră cât se poate de trăsnetă. Mai apoi, prin toamna lui 2003, au continuat cu impresionantul **Homeworld 2**, jocul în așteptarea căruia ne crescuseră rânduri și rânduri de bărbi sure... Eh, dar bucuriile nu s-au oprit aici: în luna decembrie, fanii Relic și cei ai universului **Warhammer**, deopotrivă, au tresărit la aflarea veștii că producătorul canadian ne pregătește pentru la toamnă o nouă lecție de strategie, prin **Warhammer 40,000:**

Dawn of War.

Warhammer a fost creat inițial de compania Games Workshop, sub forma unui joc "tabletop" gen dacia și romanii, cowboii și indienii, Lizuca și Patrocle sau alte variațiuni locale. Cu toate că **Dawn of War** nu este, nici pe departe, prima transpunere virtuală a acestui univers, după cum se prezintă lucrurile în acest moment, acesta are toate șansele să devină una dintre cele mai îndrăgite adaptări ale luptei dintre Space Marines și Orks. Jocul celor de la Relic va deschide un nou capitol al istoriei **Warhammer**, concentrându-se asupra unui singur război, respectiv a unei singure planete invadată de Orks. În modul singleplayer, îți vei asuma rolul Space Marine Force Commander-ului Gabriel Angelos sau, mai pe scurt, Gabi - pentru a

nu-l confunda cu Jacob Angelus, din **Ground Control II**. Ei bine, Gabi al nostru va purta o campanie îndărătnică, de respingere a invaziei 'orcinelor bolunde, având la dispoziție un arsenal pe cât de brutal, pe atât de eficient.

Faptul că producătorii sunt și ei fani înrăiți **Warhammer**, ar putea reprezenta o provocare considerabilă, aceștia trebuind să creeze, la urma urmelor, un produs digerabil pentru un număr mai mare de gameri, decât cei familiari cu jocul companiei Games Workshop. Ori, știm că, pentru atragerea unor "păgâni" într-ale unui gen sau stil, cea mai practică metodă e simplificarea, renunțarea la elementele originale, hardcore și îmbrăcarea goliciunii, rămase într-un veșmânt comercial. Din fericire, cei de la Relic sunt decisi să nu accepte astfel de compromisuri și să alunge gustul amar lăsat de ultimele transpuneri virtuale (sub)medii, gen **Warhammer 40,000: Fire Warrior**. Câteva dintre elementele preluate din jocul cu figurine de plastic, și adaptate abordării real-time, ar fi moralul unităților, gruparea lor în formații, focul de acoperire, diferitele tipuri de atacuri și o modelare mult mai realistă a eficienței armelor. De fapt, intenția producătorilor era de a folosi aceste elemente încă dinainte să înceapă lucrul la **Dawn of War**, iar jucătorii de **Ground Control** s-ar putea chiar să aibă o ușoară senzație de déjà-vu...

Totodată, prin aceste adiții, cei de la Relic speră să-i atragă și pe jucătorii RTS-urilor clasice, așternându-le în față un gameplay mult mai bogat în elemente tactice, decât erau obișnuiți până acum. Asta ca să nu mai pomenesc de atmosfera sumbră și violentă a jocului, cutremurată de imensele lupte sângeroase, purtate prin peisaje devastate (sau aflate în curs de devastare). Față de ambianța hazlie și plină de culoare din **Impossible Creatures**, producătorii au făcut o răsucire bruscă, etalând tot ce au mai crunt și mai sadic în ei: jungle sălbatice pline de ruine, peisaje urbane dezolante, clădiri contorsionate arzând și fumegând din toate crăpăturile, înclășări masive de trupe, câmpuri de luptă brăz-

date de rafale și explozii, soldați și orci striviți, spintecați și azvârliți în toate părțile - ce mai, răboi la greu, frate! Imaginează-ți doar un imens Bloodthirster (Greater Daemon al Forțelor Haosului), înalt de zece metri, a cărui intrare-n scenă provoacă un torent aerian de trupe zburătoare, care-ncotro... fără jetpack-uri! Impresia de carnagiu dezlănțuit va fi accentuată și de faptul că, la un moment dat, nu vei putea avea prea multe vehicule pe câmpul de luptă, principala ta armă fiind squad-urile specializate de Space Marines.

Tot pentru a rămâne fideli universului **Warhammer**, producătorii au optat pentru unele mici-mari schimbări ale sistemului de resurse și recrutare a unităților. Mergând pe ideea că armata ta reprezintă tocmai frontul cel mai avansat de luptă, nu-ți vei mai bate capul cu recoltarea de minerale, cristale, ciuperci și alte drăcovenii. Principala resursă o reprezintă așa-zisele "requisition points", pe care ți le poți imagina ca un fel de... "prestigiu", din seria **Panzer General**. În mod similar acestuia, pentru a obține mai multe puncte de recrutare, nu va fi suficient doar să stai și să-ți clocești baza, ci va trebui să pui osu' la bătaie, pentru a cuceri și a menține controlul asupra locațiilor strategice, de pe fiecare hartă. De asemenea, trupele nu vor fi antrenate sau asamblate pe loc (și nici în Taiwan sau Sing(v)apor), ci le vei primi sub formă de întăriri, aduse de drop-pods și transportoare, ori teleportate direct la locul faptei. Cât despre clădiri, rolul acestora va fi unul strict militar și de realimentare a trupelor: rezerve de muniție, centre de comunicație sau generatoare de energie, pentru buna funcționare a bazei.

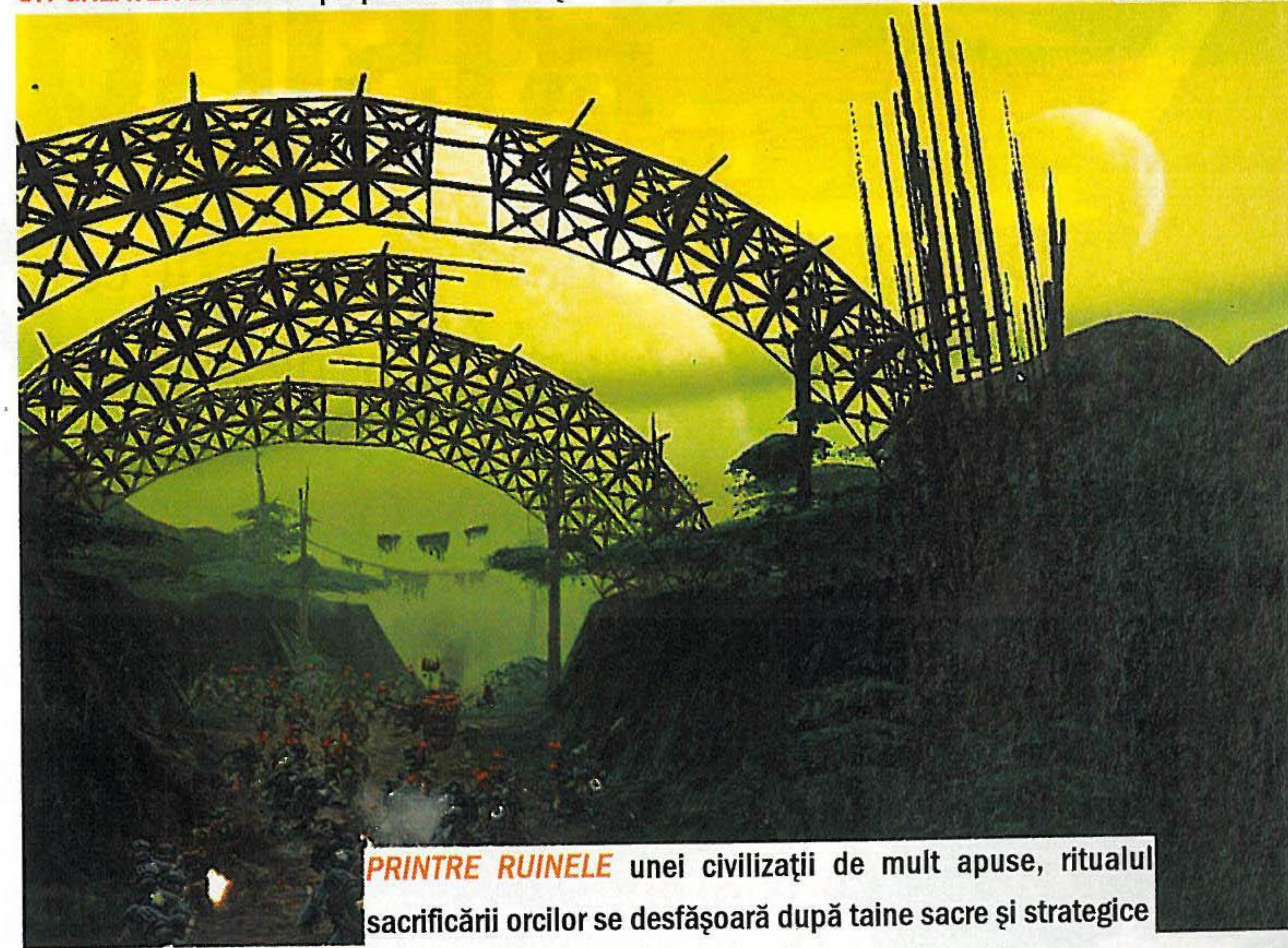
Grafica superbă cu care ne-au răsfățat până acum producătorii, va reveni în forță și ne va lăsa gură-cască, în fața nivelului de detaliu cu care a fost modelată lumea jocului. Tocmai din această cauză, povestea va putea fi prezentată bine-mersi folosind doar cinematicile in-game, care vor scoate în evidență și detalii mai puțin "deslușibile", în toiul luptelor. Multiplayer-ul... își propune



FLUTURAS, nu mai am aripioare, nea' sergentu' mi le-a upgrade-at



UN GREATER DAEMON propovăduind învățăturile sfântului Prăpăd pe câmpul de luptă



PRINTRE RUINELE unei civilizații de mult apuse, ritualul sacrificării orcilor se desfășoară după taine sacre și strategice

să aducă nisaiva moduri de joc interesante, axate pe controlul punctelor strategice. În fine, ar mai trebui amintit că, din spusele lead designer-ului Jay Wilson, **Dawn of War** pare să fie doar primul titlu, dintr-o nouă serie de strategii cuibărite în universul **Warhammer 40,000**.

www.relic.com/product/dawnofwar

PAPA IOAN PLEAZNĂ I

serban@pcgames.ro

PC Games Forum
http://www.pcgames.ro/forums



DATE

Producător
GlyphX Games

Publisher
Majesco

Termen
necunoscut

Advent Rising

De la E3-ul de anul trecut am urmărit cu o atenție deosebită proiectul celor de la GlyphX. **Imaginile prezentate de băieții cu reședința în fermele cabaline ale Texasului, au coborât în subsol atât maxilarele posesorilor de PC, cât și ale celor care au îmbogățit vistieria Microsoft cumpărând Xbox**



Văcarii noștri veseli au încercat să dea tot ce au ei mai bun, și până în acest moment le-a cam reușit. Pagina oficială a jocului e fermecătoare, forumurile sunt pline de viață, semănând cu un mușuroi de furnici, iar imaginile publicate pe net dau dovadă de măiestria artiștilor care, folosind engine-ul Unreal Warfare, au realizat un joc care fură ochiul. Acest 3rd person action-adventure (stil **Tomb Raider**, doar că mormintele au fost înlocuite cu nave spațiale și însuși spațiul infinit), deși se desfășoară în viitorul îndepărtat, a fost promis să apară încă la sfârșitul acestei veri. Până aici nimic neobișnuit, **Advent Rising** ar putea fi și un joc de duzină, dar, dacă adăugăm că povestea a fost scrisă de Orson Scott Card (singurul autor SF care a câștigat de două ori consecutiv premiile Hugo și Nebula) lucrurile se cam schimbă. Fanilor SF cred că deja le transpiră palma!

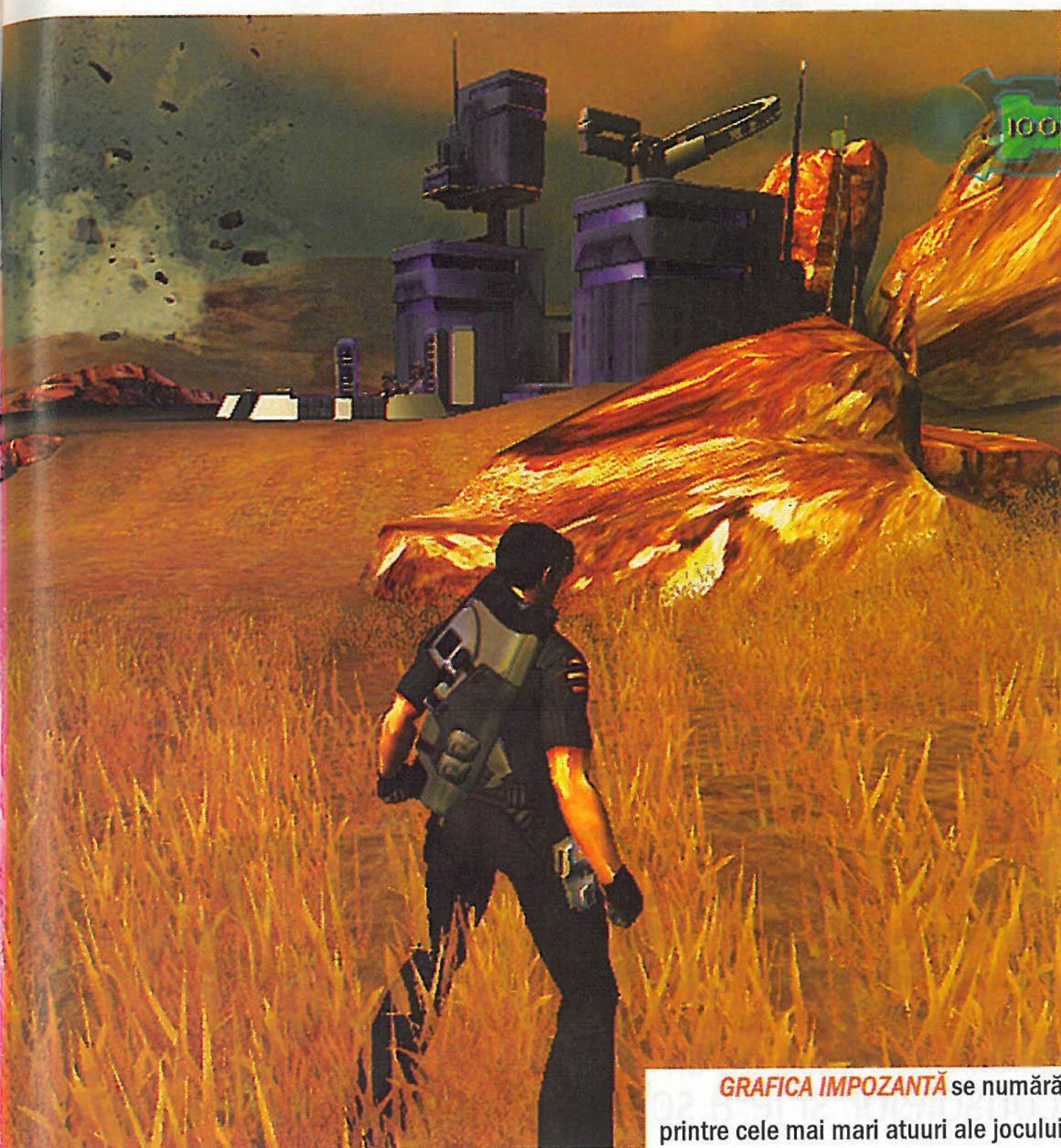
Povestea cadru este destul de neobișnuită, dar te prinde fără să-ți dai seama. Majoritatea autorilor când vorbesc de viitor, încearcă să abordeze subiectul din perspectiva dominației civilizației umane, deși acest lucru nu e literă de lege - se poate întâmpla foarte ușor ca omul să ajungă pe mâna negustorilor de sclavi din "outer space". **Advent Rising** ne provoacă să ne imaginăm ceva în genul ultimului scenariu: în lumea din **Advent** omul e o specie pe cale de dispariție, în plus extraterestri Seekers ne-au pus gând rău, ținând referendum despre genocid. Toate rasele din Univers cunosc însă legenda care povestește despre perioada în care trăiau oameni invincibili cu puteri de necrezut. Această povestioară de adormit ET juniori prevestește reînvierea uitatei rase care va crea o nouă ordine intergalactică. Seekers nu vor să aștepte această clipă glorioasă și, pentru a nu pierde titlul de rasă supremă, încep să elimine sistematic rasa umană. Misiunea lor nu e prea grea, deoarece ultimul refugiu al rămășițelor umanității împrăștiată în întreg Universul, îl reprezintă coloniile mai mici sau mai mari, care nu pot fi o amenințare nici măcar pentru Jar-Jar Binks. Cam

aici se implică Gideon Wyeth, care, conform bunelor tradiții ale flăcăilor deveniți eroi din întâmplare, nu știe nimic din ce se întâmplă în jur; el vrea doar să se căsătorească cu iubita lui și să trăiască fericit până parkinsonul îl doboară de pe picioare.

Încă de la E3, s-a văzut că jocul se mândrește cu un mare grad de libertate, dar se pare că de data aceasta, texanii vorbesc serios și deciziile luate chiar vor influența evoluția firului epic. Teoretic vom avea de-a face cu sosia unei trilogii, oferindu-ni-se posibilitatea de a căra în cârcă personajul principal prin toate opusurile. Acest lucru presupune și prezența unor elemente de RPG, care au fost însă reduse la minimum: în afară de dezvoltarea personajului principal nu va trebui să-ți bați prea mult capul. Și această evoluție a fost redusă la o schemă de grădiniță: cu cât exersează mai mult săriturile, cu atât mai departe va sări Gideon, iar în anumite momente cheie va descoperi resurse și capacități îngropate adânc în el - și cam atât. Acest element a fost introdus doar cu scopul de a mai rafina structura fină a jocului. Desaga protagonistului este plină, bineînțeles, cu o groază de abilități speciale, pe care le vei descoperi, le vei folosi și le vei dezvolta pas cu pas. Printre acestea se numără și telekinezia, cu ajutorul căreia și a unor obiecte de mărimi variabile vei putea da bătăi de cap inamicilor tăi.

Merită amintit și harul vitezei, care funcționează în stilul Bullet Time-ului din **Max Payne**. Activând abilitatea speed, viteza oponentilor se reduce la cea a furnicilor care înoată în gem. Astfel, nu va fi greu să fugi de la un oponent la altul, punându-le pistolul la ceafă, iar când se termină și turma și glonțul, poți să te lași pe spate să deschizi o cutie de bere, să bei o gură și să permiți timpului să-și reia cursul normal, pentru a savura scenele în care creierele din jur se transformă în tocăniță (dar nu de presă).

Deși acest exemplu ne duce cu gândul spre jocuri gen **Serious Sam**, nu trebuie să ne speriem, povestirea va rămâne elementul



GRAFICA IMPOZANTĂ se numără printre cele mai mari atuuri ale jocului

LA DRUMETII de mergeam lansatorul de rachete mi-l luam...



central din **Advent Rising**. Din descrierea părților de acțiune, care vin în completarea nivelului prezentat la E3, reiese că producătorii n-au uitat însă că realizează un joc de acțiune. Firul epic interactiv va fi într-adevăr inovator cu condiția să fie bine implementat. Oricât de bine ar suna, diferența de opt luni (planificată, cel puțin) dintre cele trei episoade este destul de mică, dacă ne gândim la faptul că producătorii trebuie să implementeze toate variațiunile și toate combinațiile posibile de modificare a poveștii.

La începutul primei părți, te prezintă ca un veteran de război cu nisaiva sechele, care împreună cu iubita lui și cu fratele mai mare (iar Big Brother ăsta afurisit) încearcă să scape din ghearele băieților răi. Încă de aici, va trebui să decizi pe cine vei salva, eroul tău putând să ducă în cârcă până la capsula de salvare doar o singură persoană. Programatorii promet nenumărate astfel de situații dubioase, în care va trebui să iei decizii grele, care nu-ți influențează doar situația de moment, ci întreaga înșiruire a evenimentelor.

Visele producătorilor sună extrem de incitant, dar, din cauza ra-

mificării posibilităților, sunt sceptic în legătură cu implementarea tuturor posibilităților în episoadele următoare. Lista de features este însă mult mai lungă și cuprinde specialități ale casei ca sunet Dolby Surround 5.1, mișcări acrobatic asociate cu un control deosebit de ușor, un arsenal cu mai multe moduri de foc, șase capitole și 27 de misiuni.

Proiecte ambițioase, poate prea ambițioase pentru o trupă formată din doar 12 persoane. Dacă însă le iese socoteala, băieții se pot lăsa de viti-cultură pentru că din vântul semănat va ieși o adevărată revoluție! (Pe parcursul scrierii articolului n-a fost rănit nici un cowboy și nici o vită texană!)

www.adventtrilogy.com

NECIOPLITU PATRIEI

jacint@pcgames.ro

PC Games Forum
<http://www.pcgames.ro/forums>

UNA MIE, UNA ȚIE... În demonstrație stilul de luptă inspirat din biografia lui Rambo



DATE

Producător
Reflections
Publisher
Atari
Termen
necunoscut

SIMULAREA FIZICĂ REALĂ își primește bine meritata atenție când vine vorba de accidente

BORN TO BE WILD! Indiferent de numărul roților, nivelul adrenalinei mai tot timpul e la maximum

Driv3r

După ce prima parte a cucerit posesorii consolelor și le-a schimbat conceptele despre libertatea de joc, după ce exclusivitatea pentru console a celei de-a doua părți a stârnit proteste mai vehemente decât mișcătoarele cuvinte ale lui Gandhi, **Driv3r își întoarce volanul din nou spre PC-urile noastre!**

Ole, Ole am putea scanda microbistic adulecând ce ne pregătesc producătorii în noul episod, dar să nu uităm că de la apariția părții a doua am mai văzut un **GTA 3** și un **Mafia**, cei doi bad boys, de categorie grea fiind greu de înțins la podea. Un mare atu poate fi însă atmosfera jocului - încă de la primul titlu al seriei, **Driver** a fost asociat cu "sentimentul de viață Mustang", cunoscut din filmele americane ale anilor '70 și '80. Goanele demente de pe autostrăzile extralate ale americanilor, au fost mutate acum în peisajele mult mai pitorești ale bătrânului și mai liniștitului nostru continent. Schimbarea nu-l afectează însă și pe Tanner, care după ce primește o infuzie de informații geo-politice se va infiltra din nou într-o bandă de hoți fără frontiere. Bolizii furați din lumea nouă sunt transportați prin Europa, urmând să fie vânduți camarazilor cu nasul înroșit de vitala vodcă. Nu vă legați de lipsa rentabilității economice a acestui traseu, probabil vom primi un răspuns logic și detaliat în joc (cumva, cumva tot o fi!), haideți mai bine să analizăm orașele în care vom "lucra".

S-ar putea ca unii să se lase cuprinși de o căldură nostalgică în momentul în care aud că slujba mur-

dară (dar plăcută) începe pe plajele însorite din Miami. Bineînțeles că putem vorbi și de văditile influențe ale lui **Vice City**, dar pelerinajul nostru (nu prea sfânt), după traversarea Oceanului Atlantic, ne poartă în continuare spre Nisa și ne face să uităm de fetele în bikini care-și mișcau posteriorul în jurul lui Vercetti. Voiajul nostru palpitant, după ce trece prin nenumărate alte locații, se termină la Istanbul, unde bolizii din dotare își ocupă binemeritatul loc în haremii clienților. Deși înainte eram puțin îngrijorat de schimbarea cadrului, recunosc că o plimbare la volanul unui "car de foc" prin

Constantinopol și de-a lungul Bosforului e la fel de plăcută (dacă nu chiar mai plăcută), ca goana pe străzile "iluminati" ale Los Angelesului. Totuși, parcă sună cam puțin cele 30 de mi-

le (aproximativ 48 de km) modelate de producători, având în vedere locurile care ne așteaptă. Ca să nu ne plictisim de peisajul de pe marginea drumului, producătorii de la Reflections au ieșit pe teren cu ale lor camere (de luat vederi... totuși, nu vă gândiți la Big Brother!) și, analizând informația adunată, au ajuns la concluzia că vor modela 31.000 de clădiri. În plus multe dintre acestea ne vor dezvălui și interiorul, pe care-l vom putea explora în voie.

Am ajuns să trecem în revistă și cea mai mare schimbare din construcția jocului: posibilitatea circulației per pedes și necesitatea folosirii armelor de foc. Arsenalul va fi compus din 10-15 arme, a căror gamă se va întinde de la Beretta la Bazooka. Ce mi-o fi venit cu litera asta "B"... Totuși nu vă așteptați la o bogăție ca în **Vice City**, producătorii încercând să rămână fideli titlului original, punând accentul pe sentimentul de condus. Proporția va fi cam de 70%-30%, în





ACCIDENTELE SPECTACULOASE nu pot lipsi nici de data aceasta

detrimentul scenelor în care îți tocești tălpile opincuțelor virtuale. Tot o aliniere la trendul jocurilor actuale va fi și lărgirea paletelor de vehicule: acum în afară de volanul unor mașini celebre ca Jaguar, Lamborghini sau Citroën CV, va trebui să pui mâna pe ghidonul motocicletelor și timona bărcilor cu motor. Cele 70 de tipuri de vehicule vor putea fi recunoscute doar după formă, producătorii menajând chinurile cumpărării de licențe (soluție asemănătoare cu ce am văzut și în **Mafia**). Majoritatea misiunilor se vor concentra pe furtul unei anumite mașini, încasarea unor datorii, eliminarea anumitor probleme bipede prin diverse "accidente", livrarea contra cronometru a unor colete sensibile și să nu uităm de urmărirea motorizate în stilul pur hollywoodian (una dintre cele mai mari atracții ale seriei). Aici este punctul în care căile lui **Driv3r** și cele ale viitoarelor episoade din seria **GTA** se despart definitiv: cei de la **Revolutions** preferă să evite misiunile în care trebuie să te folosești doar de arsenalul din dotare. Acest lucru poate fi însă și benefic, mai ales dacă ne gândim că mulți dintre cei care au avut norocul de a încerca ambele jocuri spuneau că nici măcar **Vice City** n-a reușit să le ridice nivelul de adrenalină ca **Driver 2**-ul de acum cinci ani.

Spre deosebire de cei de la Rockstar care niciodată n-au investit prea mult efort în realizarea unui model fizic realist, producătorii de la **Reflections** țin morțiș la

tabieturile lor. Ei încearcă să păstreze un sentiment al realității, în timp ce, stând în fața monitorului ne transformă în regizori ai unor scene deosebit de spectaculoase, care nu s-ar putea reproduce pe asfaltul palpabil. Controlul mașinilor nu se va schimba radical, păstrându-se însă exagerarea unor elemente (de exemplu, derapaje) pentru obținerea unor efecte cinematografice. Modelul de avarii, dacă e să dăm crezare declarațiilor, a trecut printr-o evoluție cutremurătoare, fiind la ani lumină de tot ce am văzut până acum. De exemplu, dacă-ți măsoară tăria cu un pom cu o ideologie de neclintit, se va lua în considerare faptul că mașina ta e alcătuită din multiple piese sensibile, care se vor închina în fața trunchiului dărâmat și vor pica una după alta. Alt exemplu convingător este cel în care ne apropiem prea mult de un camion: în urma impactului, vehiculele se răstoarnă, încărcătura monstrului de oțel revărsându-se pe șosea, creând serioase probleme tuturor participanților la trafic. Fanii **Carmageddon** vor fi în continuare dezamăgiți, deoarece pietonii se feresc din calea mașinii și nu pot fi luați peste capotă.

Din cauza trecerii timpului, nu putem spune că grafica ar fi la fel de impresionantă ca aceea a lui **Vice City** la vremea sa, dar texturile realiste și mai numeroase trezesc o altă atmosferă. Despre muzică nu se pot spune prea multe, dar măcar se va renunța la moda actuală a posturilor radio, adesea

debile - așa e mai bine.

Așteptăm cu geaca de piele scoasă de la naftalină, cu ochelarii de soare bengosi potriviți pe nas și cu degetele transpirate pe butonul de accelerație să vedem cum se va termina cursa dementă de recucerire a tronului de către însuși părintele genului!

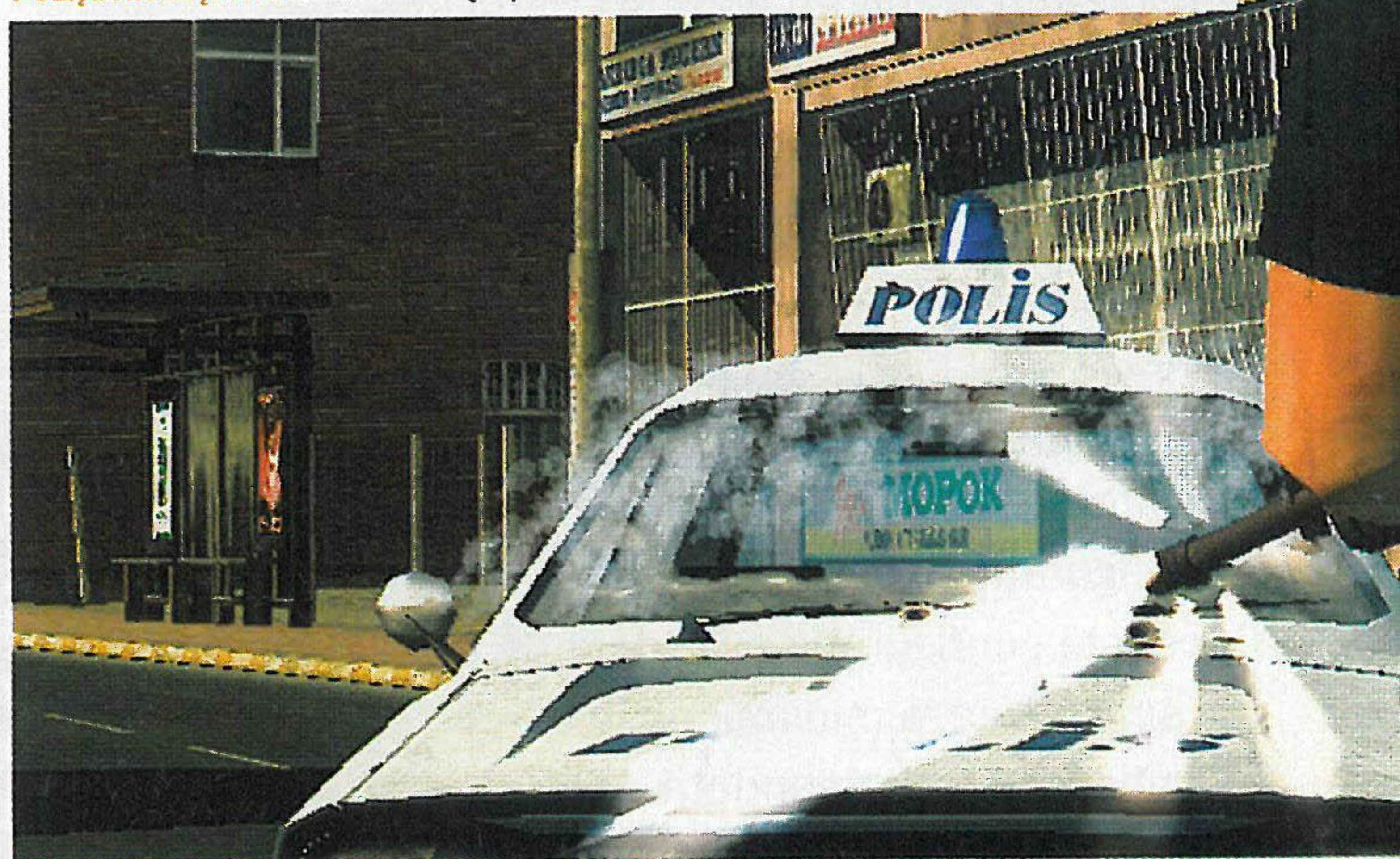
www.atari.com/driv3r/

NECIOPLITU PATRIEI

jacint@pcgames.ro

PC Games Forum
<http://www.pcgames.ro/forums>

POLIȚIA ÎN ACȚIUNE Acum chemați-l pe Christian Sabbagh să-i arăt eu cum merg lucrurile



EFECTELE VIZUALE sunt menite să întărească atmosfera cinematografică



Punctajele PC Games în detaliu:

PC Games punctează jocurile pe o scală de la 0 la 100 de puncte. Astfel poți compara în același timp două jocuri pentru a-ți alege favoritul.

> 90% Nebunie generală: jocul impune standarde noi genului. Distracție garantată, cu o prezentare excepțională, un grad de dificultate rafinat și un control precis, care devine în rețea sau pe Internet rapid un favorit. Dacă-ți plac titlurile acestui gen, e nepermis să nu ai jocul.

> 80% Un joc excelent, pe care-l recomandăm fanilor genului: atmosfera, grafica, sunetul, designul și controlul satisfac gusturile cele mai pretențioase, jocul creează dependență.

> 70% Clasa B: calitate bună, dar există și alternative mai bune. Dacă neajunsurile ar fi eliminate, am fi putut da un punctaj mai bun și, prin urmare, o recomandare.

> 60% Aici s-a făcut o confuzie între "bine intenționat" și "bine făcut": fie ne dezamăgește tehnica, fie designul jocului cu greșeli grosolane. Nu pierzi nimic dacă nu-l cumperi.

> 50% Discret: vei fi dezamăgit de neajunsurile tehnice sau de firul plictisitor al jocului.

< 50% Te-ai păcălit! Mai bine-ți cumperi semințe de dovleac.

Modul multiplayer

Pentru fanii partidelor în rețea și pe Internet. Aici găsești informații despre: numărul maxim de jucători pe un PC, în rețea și pe Internet.

Carnetul de note

Grafică, sunet, control, atmosferă, design, multiplayer sunt cele șase caracteristici ale notării PC Games.

Total

Cel mai important: notarea punctajului total te informează despre calitatea jocului.

Configurația necesară

Această configurație este dată de producător și simbolizează minimul absolut.

Configurația recomandată

Pentru a juca fluid, PC Games vă recomandă următoarea configurație.

În comparație

Am prezentat candidatul în comparație cu jocurile asemănătoare.

Punctaj FAR CRY

PRODUCĂTOR
Crytek

DISTRIBUITOR
Ubisoft

PREȚ
cca. 45 euro

VÂRSTĂ
De la 16 ani

MULTIPLAYER
Rețea 32
Internet 32

PRO & CONTRA

- + Grafică ce-ți tale respirația
- + Design de nivel excepțional
- + FPS pur sânge
- Scenariu firav; inamici nu întotdeauna inspirați

GRAFICĂ	95%
SUNET	87%
CONTROL	91%
ATMOSFERĂ	90%
DESIGN	93%
MULTIPLAYER	83%

90 %

NECESAR CPU 2000 MHz 512 MB RAM	RECOMANDAT CPU 3200 MHz 1000 MB RAM
--	--

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
HALO
CALL OF DUTY

ICON-urile



Peste 18 ani

Joc nerecomandat sub 18 ani



Video

Videoreportaj sau trailer pe CD-ROM



Demo

Versiune demo pe CD-ROM



Multiplayer

Jucat în rețea sau pe Internet acest joc este distractiv



Online

Joc online - este necesar accesul la Internet



Add-on

CD suplimentar - este necesar programul de bază

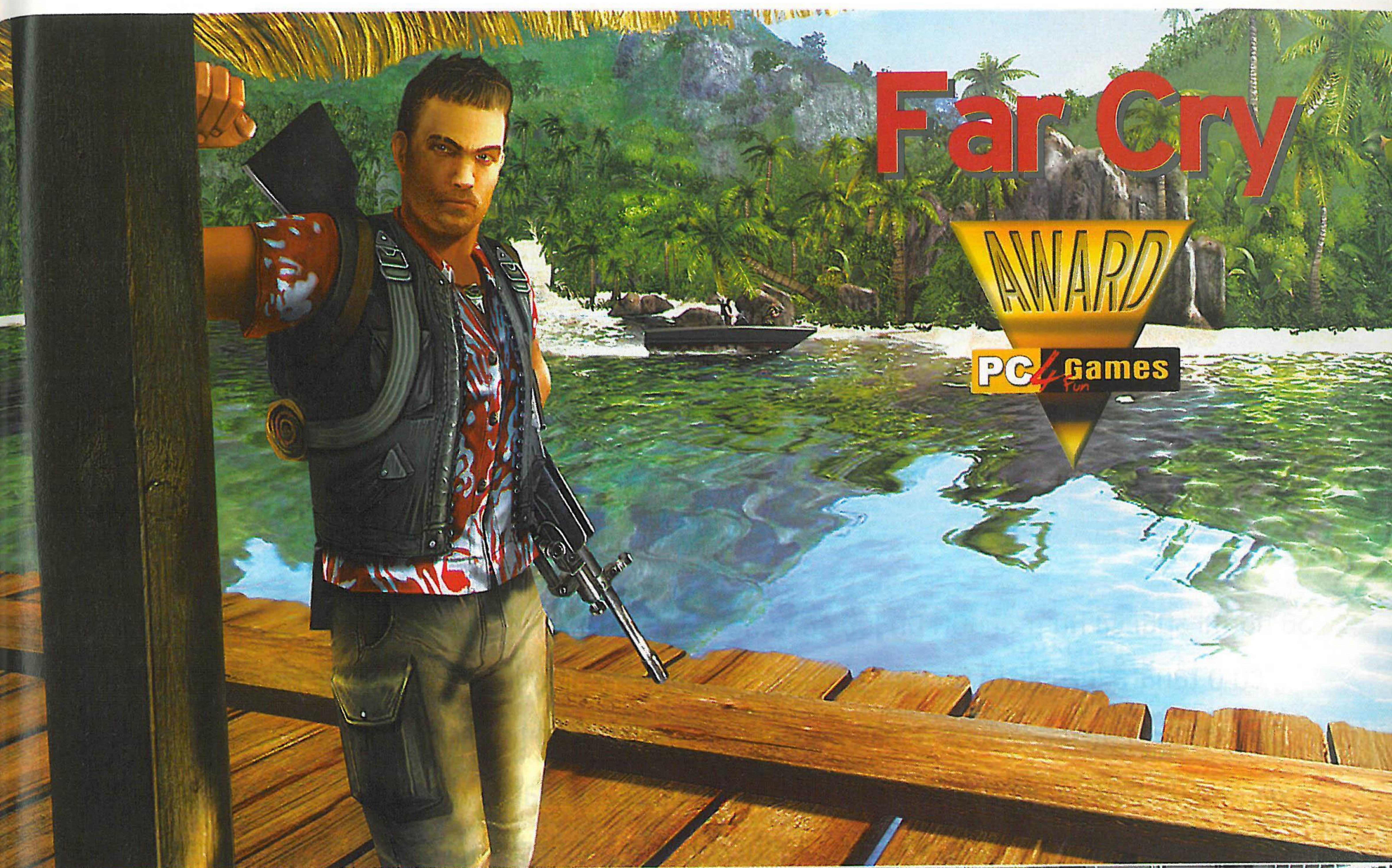


PC Games Award

Jocurile de strategie, acțiune, aventură sau sport deosebit de bune primesc acest premiu. Astfel vei recunoaște jocurile bune dintr-o singură privire și poți cumpăra produsul respectiv fără să stai pe gânduri. Cel mai bun joc testat în ediția respectivă primește și distincția de "Jocul Lunii".

Hardware Award

Componente PC ca plăcile grafice sau monitoarele nu se cumpără chiar în fiecare zi, în special în România. Din acest motiv, îți prezentăm studii ale pieței în care vei putea vedea care sunt componentele care-și merită cu adevărat banii. Cea mai bună ofertă din punct de vedere tehnic primește premiul testului; pe lângă acesta, va fi desemnat și un câștigător la raportul preț/performanță.



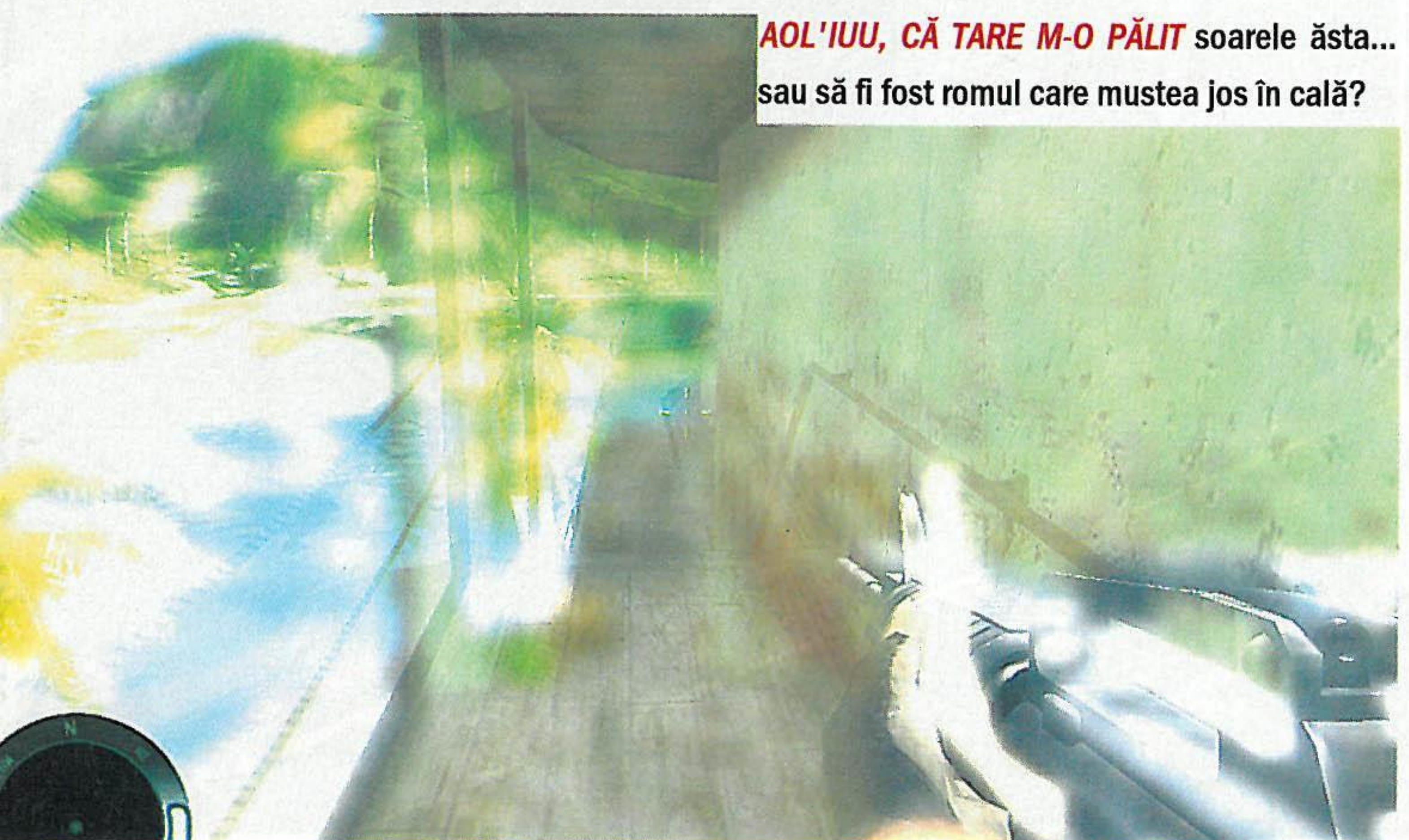


Să nu-mi spui că nu ți-ai dori un job ca lumea pentru la vară! Sau că nu ți-ar surâde o cuplare cu o tânără jurnalistă (în pantaloni scurți), undeva pe o insulă tropicală, bașca să-ți mai și plătească pentru a o duce acolo. Dar tocmai atunci când te gândești că vei avea o seară de vis, cu cocteiluri, friptane, lumânări și bezele, undeva în larg - desigur - o ditamai racheta îți percutează barca și... adio, seară romantică! Eh, te gândești: hai că încerc să o repar, să văd ce pot lipi pe ici pe colo, dar mai apar și niște soldați care împrăstie de nebuni plumbi în toate direcțiile. Fir-ar să fie! Sari în apă, băieții îți trimit drept suvenir o grenadă și te ascunzi într-o grotă. Explozia te lasă fără cunoștință.

Când te trezești, începe coșmarul, de fapt... începe Far Cry!

Ești în mijlocul unui paradis de insule și o cauți cu limba scoasă pe apetisanta jurnalistă. Ca un tip inteligent ce ești, îți dai seama repede că în spatele arborilor tropicali circulă în voie o gamă largă de aberații biologice, glume de prost gust ale experimentelor genetice și, mai mult, jurnalista nu prea are a face cu scrisul... No women, no far

AOL'IUU, CĂ TARE M-O PĂLIT soarele ăsta... sau să fi fost romul care mustea jos în cală?

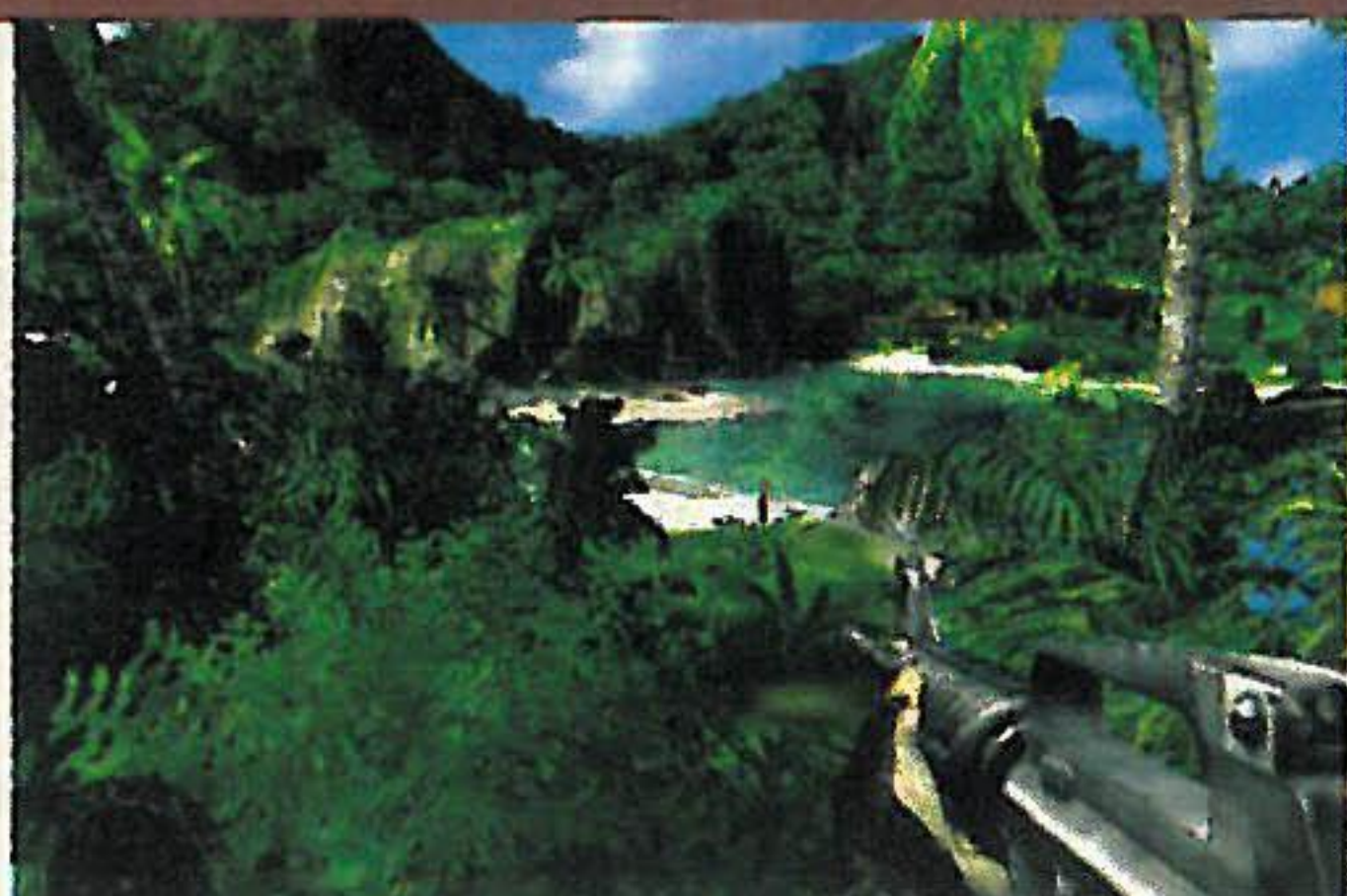


cry: începi să-ți aduci aminte de perioada idilică în care te jucai în nisipul de acasă, fără griji, de mama care te chema la masă și bunicii care-ți cumpărau soldăței de plastic. Deh, scenariul nu are prea multă originalitate, și nici punerea în scenă nu este una brillantă. Elementele care să te facă să înțelegi ce se întâmplă sunt puține și va trebui să aștepti sfârșitul jocului ca să-ți pice fisa despre originea coșmarului pe care l-ai trăit. Ca să mențină tensiunea, Far Cry te aruncă în ignoranță, singur în cămașa roșie înflorată împotriva unei armate apărute din neant, singur împotriva oribilului personificat. Ai totuși un prieten misterios, care-și va face simțită vocea de-a lungul jocului pentru a-ți da

obiective și indicații în lumea ostilă în care ai pătruns. Cum spuneam, scenariul este sublim, dar lipsește cu desăvârșire și pătrunzi în acțiune cu destule îndoieli. Odată intrat ai însă primul șoc. Sub ochii tăi se întinde un peisaj impresionant, aparent fără limite, amestecând culoarea turcoaz a oceanului cu albul plajelor, verdele de smarald al vegetației și cenușiul stâncilor. Nu are sens să mai pălăvrăgesc despre engine-ul lui Far Cry: atât în exterior, cât și în interior Far Cry este de departe cel mai frumos FPS pe care l-am văzut și jucat vreodată. Jocul te lasă visător, trimițând la ani lumină înapoi cele mai recente FPS-uri apărute. După câteva minute petrecute prin încăperi roase de rugină și colibe do-

Patru FPS-uri de categorie grea, șold-la-șold

Poveste



Far Cry

În apropierea uneia dintre insulele tropicale spre care te îndreptai, barca îți este aruncată în aer, iar la puțin timp după ce îți revii, ești contactat de un tip misterios. Acesta te pune imediat pe urmele "reporterului" Val, de aici încolo urmând să descoperi ce se ascunde în spatele aparentei tropicale.



Doom 3

Doom 3 va relua povestea primului **Doom**, transferându-ne de urgență pe luna Phobos a planetei Marte, într-o bază UAC invadată de demoni. Modul singleplayer ne așteaptă cu o serie de misiuni menite să ne lase uzi-leoarcă pe șira spinării și-n izmene - terorizarea jucătorului fiind țelul de căpătâi al celor de la id Software.



Half-Life 2

Dacă ai supraviețuit evenimentelor din primul **Half-Life**, înseamnă că ai acceptat propunerea indecentă a misteriosului G-Man. În **Half-Life 2** te vei confrunta cu o nouă problemă de natură extraterestră, dezlănțuită pe străzile lui City 17 - un amplu oraș est-european, imaginat și construit de către Valve.



S.T.A.L.K.E.R.

În anul 2006, Chernobyl-ul devine cadrul unei noi explozii devastatoare, al cărei epicentru e situat la un kilometru depărtare, de centrala nucleară... Această explozie a impregnat o imensă Zonă de radiații, anomalii bizare și monștri pe măsură, urmate de o goană după artefacte patru ani mai târziu.

Personaje

Far Cry

În **Far Cry**, joci rolul unui fost ofițer de patrulă oceanică, pe nume Jack Carver, reprofilat pe transportul aventurierilor de ocazie prin Pacificul de Sud. Ultimul său client e Valerie Cortez, o presupusă jurnalistă care îl angajează pentru a vizita o serie de insule tropicale izolate. Omul tău de contact va fi Doyle, care te va îndruma pe parcursul misiunilor.

Doom 3

Experiența din **Doom 3** va fi cu atât mai chinătoare, cu cât vei fi un biet Space Marine, fără urmă de picioare lungi și epilate prin zonă. Puținele personaje umane, pe care le vei mai întâlni pe parcurs, își vor oferi ajutorul sub diferite forme: ca purtători de lanternă cvasi-inutili, muribunzi plini de clișee și spume la gură etc.

Half-Life 2

Ca un sequel ce se respectă, **Half-Life 2** ne va readuce în compania principalelor personaje, ce debutau pe micile noastre ecrane, cu șase ani în urmă. Asta înseamnă că vom juca din postura aceluiași miop Gordon Freeman, alături de simpaticul soldățel Barney, dar și câteva fețe noi - cum sunt doctorul Eli sau Alyx.

S.T.A.L.K.E.R.

Stalkerii sunt aventurierii care au început să sfideze pericolele, patrulele militare și monștrii din Zonă, pentru a recupera obiecte prețioase, din bazele de cercetare și instalațiile abandonate. Un astfel de stalker vei fi și tu - aruncat în mijlocul unei lumi stranie, populată de alți stalkerii ce-și văd de treburile lor radioactive sau, la nevoie, de eliminarea competiției...

Engine

Far Cry

CryENGINE este unul dintre cele mai performante motoare grafice, la ora actuală, oferind o calitate vizuală uimitoare, în redarea celor mai diverse tipuri de locații și obiecte. Tehnologia de bază folosită este PolyBump, aceasta funcționând după principii similare texturării complexe din **Doom 3**, a unor obiecte low-poly.

Doom 3

Obsedați de coridoarele generatoare de claustrofobie și de jocurile de lumini și umbre, cei de la id Software au dezvoltat un engine care va stoarce și ultimul strop de performanță, din calculatoarele noastre bătute de soartă. Tehnicile de bump- și normal-mapping vor umple de viață creaturile poligonale din joc, ce pândesc în omniprezentele tenebre apăsătoare.

Half-Life 2

Tehnici asemănătoare de texturare va folosi și **HL2**, prin al său engine grafic Source. De data aceasta, accentul va fi pus pe realismul degajat de lumea jocului, animațiile obiectelor și ale personajelor, respectiv pe redarea unor expresii faciale cât mai veridice. Prin engine-ul fizic Havok, Valve speră să creeze o nouă utopie pentru creatorii de MOD-uri.

S.T.A.L.K.E.R.

Engine-ul X-Ray din **STALKER** pare a fi, la ora actuală, cel mai performant dintre aceste patru motoare grafice. Totuși, calitatea imaginilor generate nu este cu nimic mai modestă, acestea fiind chiar mai bogate în poligoane, iar jocul rulând la un frame-rate mult mai decent (inclusiv pe configurații mediocre).

In-door

Far Cry

Feeling-ul terifiant, pe care îl emană subteranele lui **Far Cry**, ne-am fi așteptat să îl regăsim de abia în **Doom 3**. Departe de lumina orbitoare a soarelui, tehnologia Dot3 Light-mapping (dezvoltată de CryTek) începe să-și spună cuvântul, efectele de iluminare și texturile detaliate apăsând cu greutate asupra (in)stabilității psihice a jucătorului...

Doom 3

Joc in-door prin excelență, **Doom 3** ne va purta de-a lungul multor coridoare metalice, tapetate cu mațe și corpuri sângerânde. Monștri au fost adaptați în consecință, devenind maeștri în a te lua prin surprindere și a-ți grohăi în ceafă, punându-ți la grea încercare elasticitatea miocardului...

Half-Life 2

Chiar dacă am scăpat de sechestrul din răunchii complexului Black Mesa, nu înseamnă că vom zburda toată ziua pe dealuri și câmpii. În mare parte a jocului, ne așteptăm să avem încă un acoperiș (sau măcar trei straturi de moloz) deasupra capului, în timp ce vom explora tot felul de clădiri abandonate și complexe infestate de alieni!

S.T.A.L.K.E.R.

Interiorul bazelor apărute de armată sau subteranele pline de mutații, înzestrați cu puteri psiho-kinetice, îți vor întrerupe lungile drumeții prin sălbăticia Zonei și te vor provoca la un stil de joc extrem de încordat. În titlul ucrainenilor, se remarcă, de asemenea, o manipulare excelentă a luminilor, precum și un AI avansat al concurenței.

Out-door

Far Cry

Adevărata splendoare a lui **Far Cry** se dezvoltă la prima confruntare cu opulența peisajelor sale exterioare. Strălucitoarele lagune verzi-albastrii, plajele înșorite și junglele stufoase, toate sunt redade cu un lux impresionant de amănunte și culoare, care te vor țintui visător în fața monitorului sau la cârma diverselor vehicule pe care le ai la dispoziție, de-a lungul jocului.

Doom 3

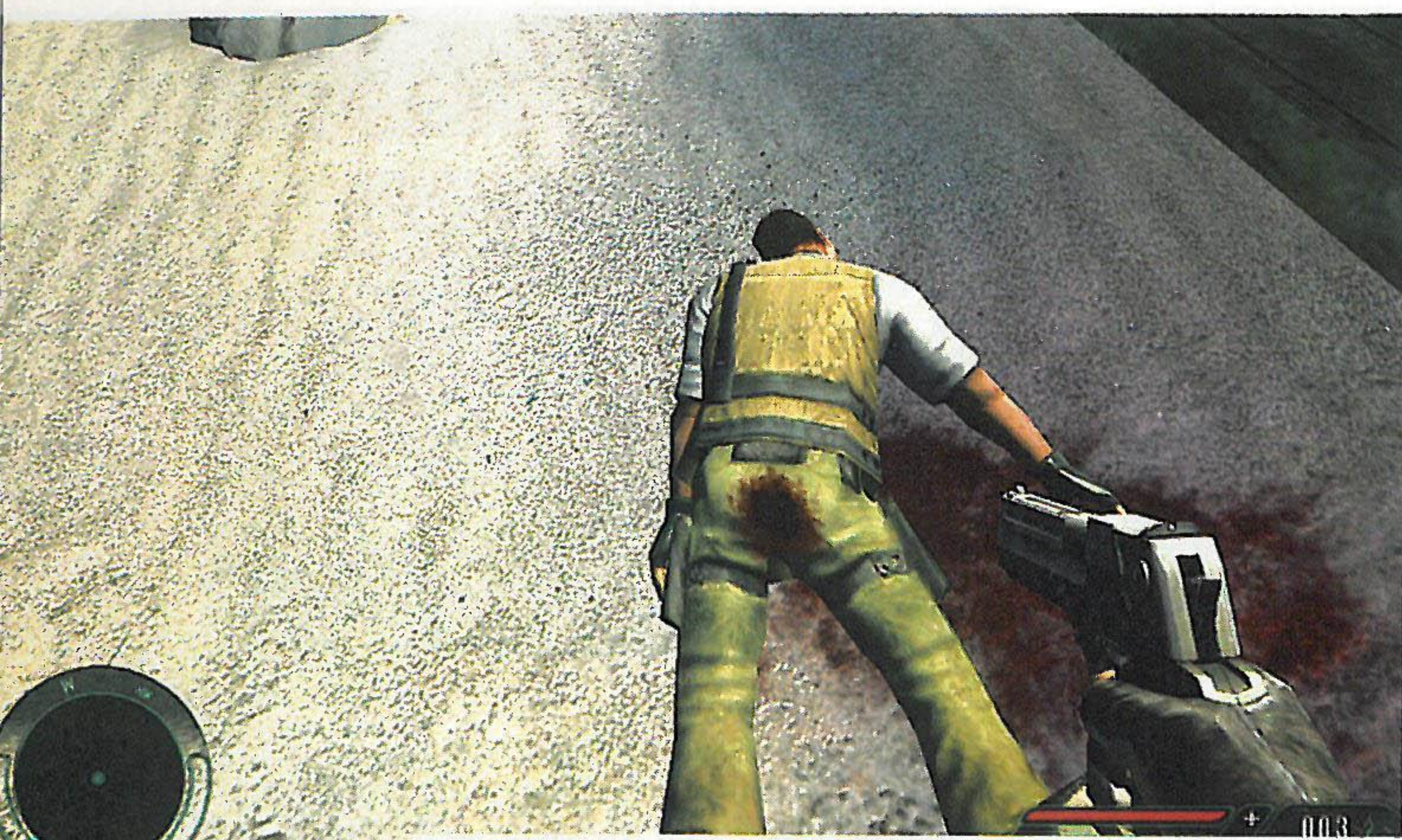
Date fiind condițiile de pe Phobos, nu ne așteptăm la o deschidere prea largă spre exterior: eventualele panorame le vom admira, mai degrabă, din spatele geamurilor prăfuite, bucurându-ne de un bine meritat strop de lumină. Totuși, lipsa spațiilor deschise va fi compensată prin inserarea unor elemente de gameplay, ce vor mai risipi tremuriciul cronic de mouse.

Half-Life 2

Cu un an în urmă, eram plăcut surprinși să descoperim o reorientare a gameplay-ului din **HL2**, spre nivelurile exterioare vaste și folosirea mai inteligentă a secvențelor scriptate. Străzile lui City 17 vor fi gazda unor furibunde lupte de gherilă, una dintre inovațiile seriei urmând a fi adusă și de existența unor vehicule controlabile - sau, cel puțin, a unui buggy buclucaș.

S.T.A.L.K.E.R.

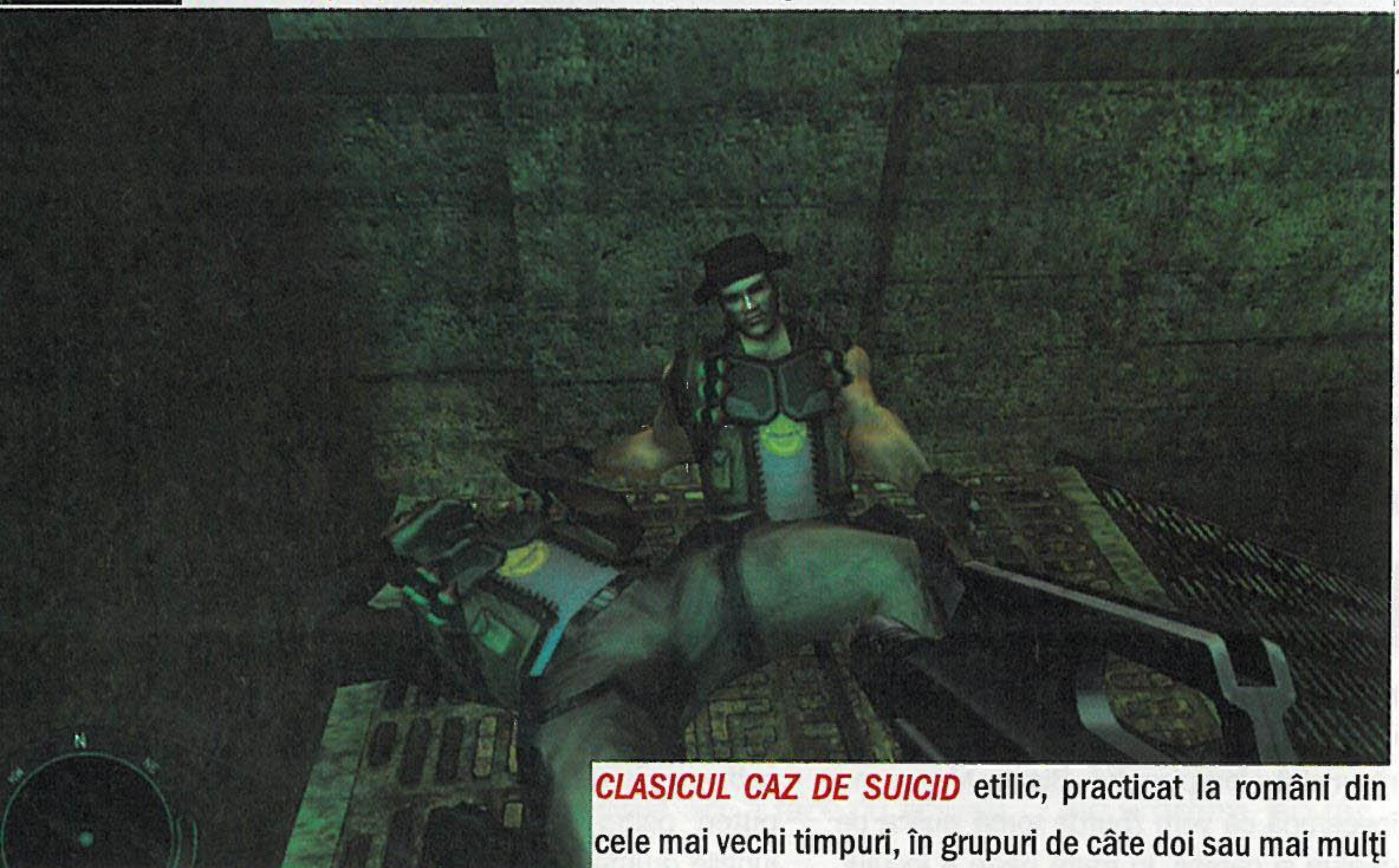
Asemeni lui **Far Cry**, primul lucru pe care îl remarci în **STALKER** sunt exterioarele. Aici, însă este vorba de un realism aparte, tipic est-european, senzația de déjà-vu atinând cote alarmante în interiorul orașelor dărăpănate. Din cele promise de producători, visăm la o lume imensă de joc, de câțiva kilometri pătrați, brăzdată de erupțiile Zonei!



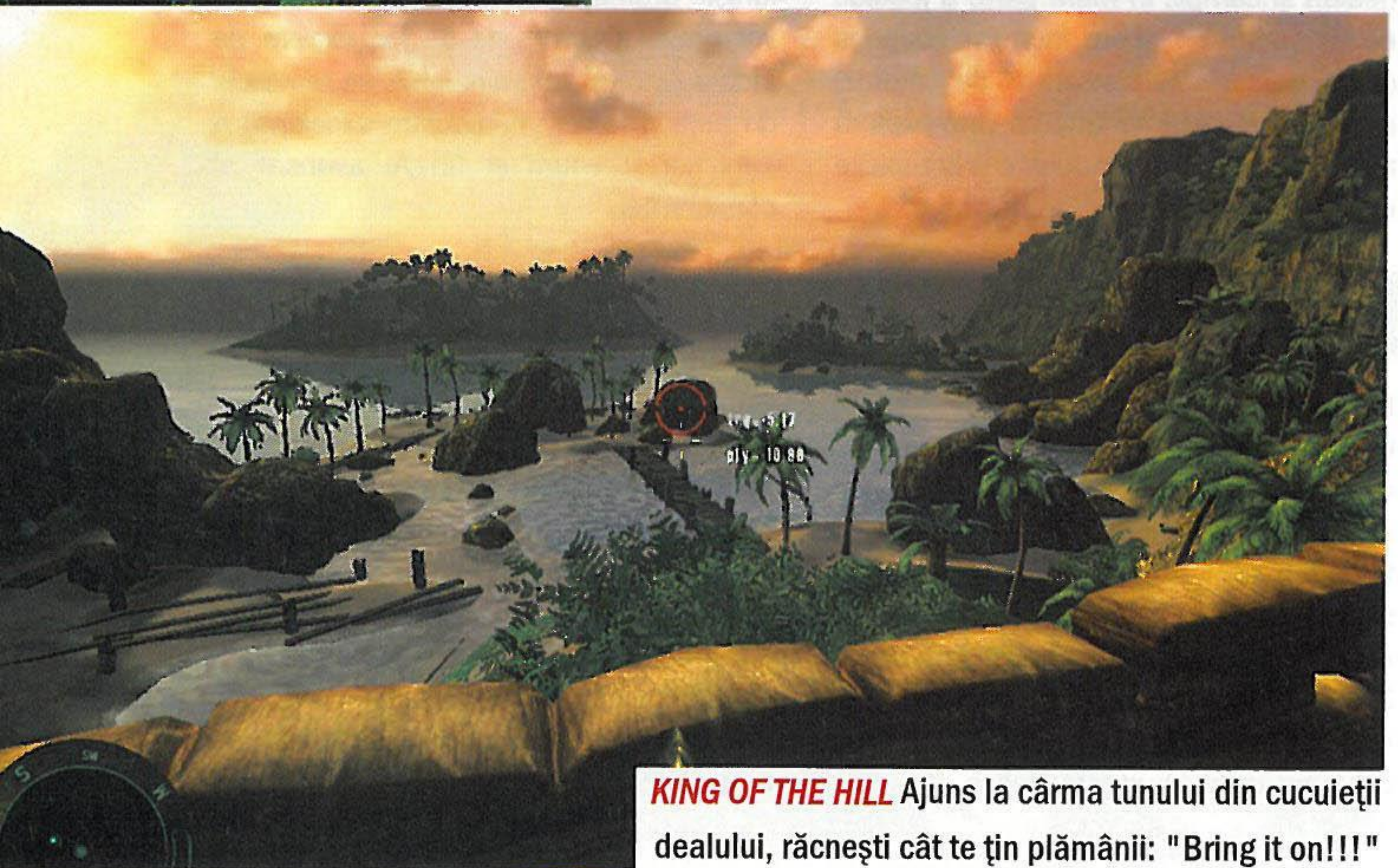
FIRE IN THE HOLE! Ce să-i faci, când ți-am spus să-ți tratezi hemoroizii...



DESCHIDE, FĂ, POARTA! Că vine baba Troia și tare mi-e că iar a încurcat calu' cu hamviu'



CLASICUL CAZ DE SUICID etilic, practicat la români din cele mai vechi timpuri, în grupuri de câte doi sau mai mulți



KING OF THE HILL Ajuns la cârma tunului din cucuietii dealului, răcnești cât te țin plămânii: "Bring it on!!!"

EFACTIV, PĂREREA MEA!

PAUL SĂRĂTEANU



Iaca un joc bun!

În ciuda faptului că **Far Cry** este "fericitul" posesor al unui multiplayer dezastruos și lipsit de acele elemente pe care le așteptam cu toții de la un joc de asemenea calibru, nu pot să nu remarc faptul că titlul celor de la Ubisoft revoluționează întreg genul FPS și aduce noi referințe într-o perioadă în care jocurile rivale întârzie să apară.

mestice ai impresia că ai sărit, fără să vrei, din **Doom 3** într-o prezentare de vacanțe tropicale. În exterior hărțile oferă mai multe rute și numeroase strategii: poți ataca de la bordul vehiculelor, te poți infiltra, utiliza un aruncător, sniper sau poți chiar evita inamicul fugind cât te ține suflul, adică energiant de puțin, pentru că Jake gâfâie ca un băbălău tabagist după câțiva metri. Nivelurile interioare sunt mult mai liniare decât cele din **Halo**, dar foarte bine concepute. Suntem la eoni de designul de nivel din **Halo**: încăperile nu seamănă și, dacă trebuie să treci de două ori prin același loc, nu ai de făcut kilometri de culoare grație utilizării scurtăturilor.

Revenind la vacanțe: chiar dacă culorile jocului sunt cele mai tipătoare pe care le-am văzut până acum, trebuie să admit că grafica nu se rezumă la una de carte poștală. Noaptea se lasă, peisajele devin neliniștitoare, plajele se transformă în baze militare, peșterile devin laboratoare în care stăpânesc haosul și răul. Între luminile dinamice, calitatea texturilor, bump-mapping, engine-ul fizic, muzica funebă, sunetele care-ți ridică părul măciucă și imaginile torturate ale mutanților, **Far Cry** se apropie mult de **Doom 3** în nivelurile indoor. Jocul utilizează ultimele efecte DirectX 9 și, testat pe un PC echipat cu un procesor de 3,2 GHz, un GB RAM și o placă video Radeon 9800 Pro, **Far Cry** curge ca o apă de izvor, făcându-ți plăcere să cauți ticăloșii de mercenari prin toate zonele hărții. Dar, cum rasa noastră de jucători PC ne obligă să umblăm la opțiunile grafice pentru a rula corect

jocurile, **Far Cry** este pentru majoritatea dintre noi o Fata Morgana. Un PC echipat cu un procesor de 2,5 Ghz, 512 MB RAM și o placă video GeForce 4 TI 4800 este confortabil, dar impune un regim drastic la nivelul opțiunilor grafice. Pe scurt, ai nevoie de o placă video care-ți toacă economiile pe un an și de un monstru de procesor pentru a vedea bestia în toată splendoarea ei!

Producătorii au vrut să respecte o anumită coerență în level, design și gameplay și ești ghidat într-o aventură destul de liniară, dar care îți respectă mai multe alegegeri de locomotie: jeep, humvee, camion, deltaplan. Fie că navighezi la bordul unei bărci, fie că te afli la sol, ai tot timpul un obstacol - natural sau artificial - care te readuce la cursa scenariului. Poate fi un elicopter care patrulează și care-ți livrează cu mărinimie rachete, un zid care te obligă să te întorci pe plajă pentru a putea continua sau chiar vocea amicului, care îți recomandă să nu te hazardezi prin diferite zone. Nu trebuie să dai direct buzna peste inamici, ci poți să faci o vizită pe insulițe, să revii și să ataci acolo unde zona nu este bine supravegheată. Plimbarea poate dura cinci-zece minute, dată fiind anvergura decorurilor, însă această libertate pe care o ai în deplasare se păstrează pe toată durata jocului. Această libertate este folosită de producători pentru a introduce și o fărâma de infiltra-re într-un gameplay care rămâne puternic orientat spre acțiune și în care judeci totul în termeni de "kill" decât de tras în butoaie și ascunderea paznicilor trimiși în brațele lui Morfeu. Mișcările lui Jake sunt cam lente pentru gustul meu. Cum majoritatea luptelor de desfășoară în exterior, este recomandabil să-ți ții respirația atunci când ochești cu sniper-ul (foarte dificil de manevrat la zoom mare - tasta V). AI-ul este cutremurător de eficace pe bătaie scurtă și trebuie să acționezi repede, să fii tot timpul în mișcare pentru a nu încasa tirurile vitaminizate ale adversarilor. De exemplu, imediat ce te-au reperat, inamicii se desfășoară, se adăpostesc și încep să te încercuiască profitând la maxi-

mum de oportunitățile oferite de hartă. La bătaie lungă, sniperii sunt foarte buni, dar dacă nivelul jocului nu este prea dificil, băieții au tendința bolnavă să se apropie fără să se culce la pământ (prost instruiți, nici nu pot face asta) și să te ucidă cam ca în IGI 2. La nivelurile de dificultate mai ridicate, AI-ul devine mai abil și te termină cât ai clipi... Totul devine evident pe ultimele hărți ale jocului. Dată fiind calitatea luptelor la distanțe medii sau lungi, decepționează comportamentul long distance, care putea fi optimizat printr-o funcție "ground" sau "rolling" a inamicului. Părerea mea!

În nivelurile interioare, te confrunți repede cu mutații al naibii de rapizi, care te dau gata din două lovituri, cu health și shield la full cu tot! În schimb, le poți oferi un spectacol de sunet și lumină,

EFFECTIV, PĂREREA MEA!

ERDEI JACINT



Paradisul ăsta e prea colorat pentru mine!

Nu prea mi-a plăcut alegerea locului de desfășurare, dar am zis OK, să vedem ce o mai fi prin Caraibe. Însă atitudinea de șmecher și ambiguitatea scenariilor (dintre care majoritatea nu au nimic de spus) m-au dezamăgit. Din punct de vedere vizual nu am ce comenta: pe mine m-a lăsat afiș, iar placa video a asudat din greu. Far Cry, deși nu pot să zic că nu-mi place, nu mi-a cucerit în întregime simpatia.

ceva gen "Jean Mișel Jar mănânci", cu grenade și shotgun automat. Unele lupte sunt într-atât de frenetice, încât nici nu ai timp să încarci, ci ești obligat să-ți schimbi arma dacă nu vrei să fii prins în ghearele vreunei pocitanii săltărețe.

Șmecher, nevoie mare, am ales

EFFECTIV, PĂREREA MEA!

ȘERBAN STOKKER



Da dom'le, în sfârșit un FPS făcut ca la carte! Îmi scot peruca, în fața tipilor de la CryTek, pentru această realizare ludică demnă de toată joaca!

În timp ce multe shooter-e se bazează pe poveste, pentru a-ți menține interesul pe tot parcursul acțiunii lor fade, în Far Cry, elementul narativ tinde să se piardă sau, mai corect spus, să se integreze subtil în design-ul jocului, lăsând jucătorului impresia de a fi macho-ul propriului destin. Practic, nici nu prea îmi păsa ce se întâmplă în jurul meu, atâta timp cât aveam în ce să trag sau ce să admir. Mai ales ce să admir! Singura mare problemă începuseră să devină, de la o vreme, acele puncte fixe (și cam sporadice) de salvare. Dar am trecut cu ușurință și peste acest inconvenient, accesând în orice moment consola și scriind "save_game nume_salvare". Et voila: saving, presto, dă-i bătaie mai departe!

cu un zâmbet disprețuitor să joc pe "Hard", al treilea nivel de dificultate din cele cinci. Primele 13 misiuni, treacă-meargă... începeam să mă plictisesc, chiar, dar de acolo în sus îmi dădeau lacrimile la load-urile pe care le făceam în disperare, apoi mi-am aruncat tastatura undeva prin grădină (ocazie cu care am auzit și un țipăt îndepărtat de pisică) și era cât pe ce să urmeze monitorul... Acum sunt calm... sunt relaxat... sunt la nivelul 20, unde încep să mă enervez din nou datorită muniției reduse!!! De la nivelul 13 trebuie să-ți pui în valoare tacticile și skill-urile, care vor face diferența până la finalul jocului. În ultimele niveluri, dificultatea unor pasaje este atât de absurdă încât te întrebi dacă pro-

ducătorii nu ar avea nevoie de câteva ședințe psihiatrice! Ai de-a face cu monștri de talia unor tancuri germane (sic!) cărora, dacă vrei să le vii de hac, trebuie să le implementezi vreo 500 de gloanțe de mitralieră grea, 10 rachete, vreo două duzini de gloanțe explozive și un încărcător de 400 de cartușe de mitralieră de 12,5. În acest sens, Far Cry amintește de ultimele niveluri din Doom 2, în care singurul tău gând era să supraviețuiești, strângând din dinți sau întărindu-ți culturistic mușchii fesieri. Save-urile de dinaintea descinderii unei uși sunt înlocuite de o doză bună de stres. E adevărat că checkpoint-urile sunt întotdeauna foarte bine plasate... cu mici, foarte mici excepții. Oricum, dacă nu



CU HIDROPLANORUL hai că mai aterizezi cumva, dar cu ditamai lansatorul legat pe după gât ce te faci?!...



AM TRAS TARE AER ÎN PIEPT... fir-ar să fie, iar am uitat să-mi pun prezervativul la țevă!



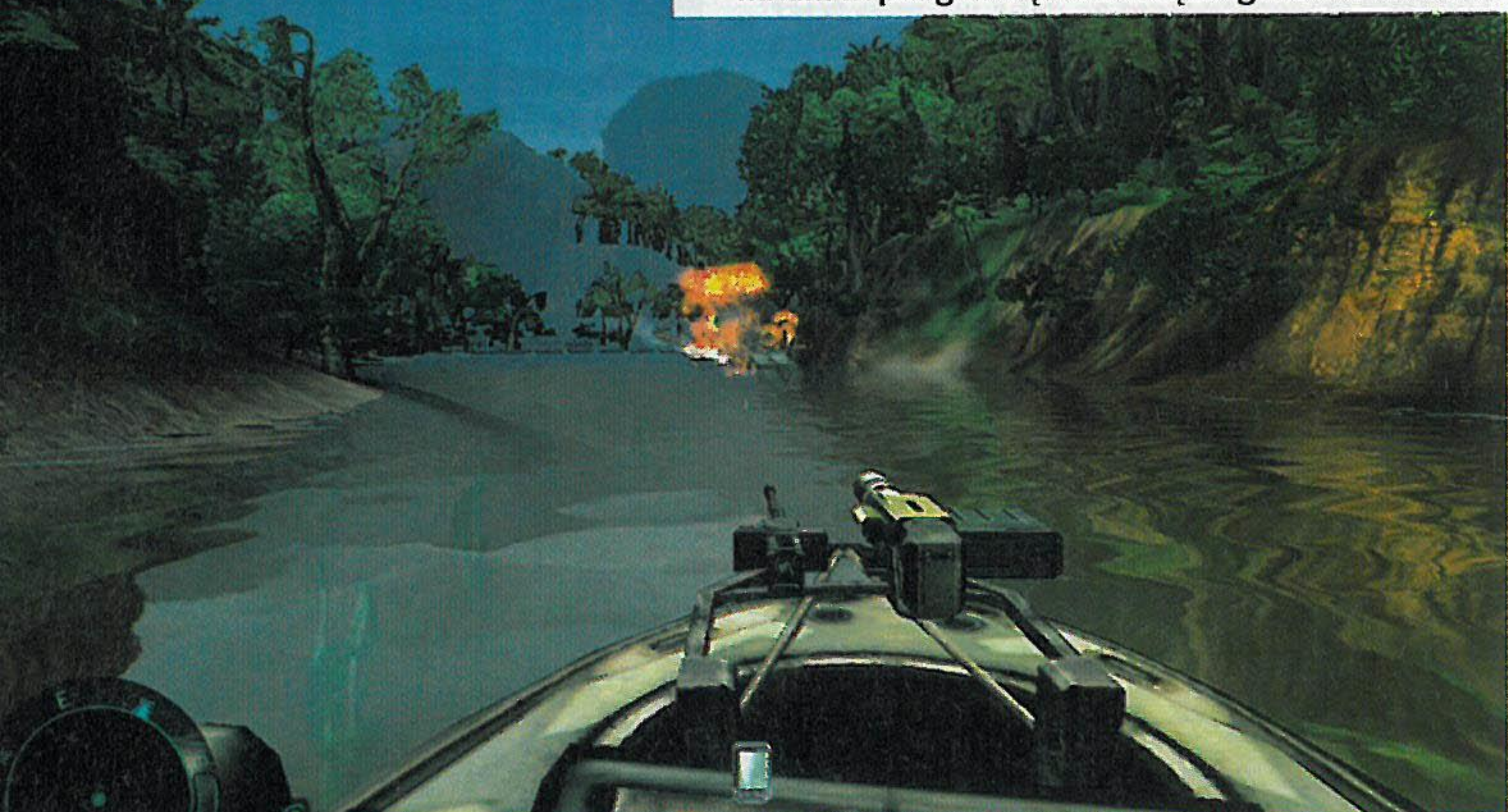
LOVIT DE O CRIZĂ hiper-ecologică, Ion Ascuțitoru' se apucă să recicleze la vale toate gunoaiile junglei



IAR AȚI VENIT CU FAMILIA? Urâților, dacă tot ați venit ca în vizită la Porțile de Fier, urcați scările să vă dau binețe!



ÎNTR-O PLIMBARE PRIN DELTA descoperim frumusețile naturii nepângărite și minunățiile geneticii moderne



RĂMÂI ÎN POZIȚIA ASTA până-mi termin mantră, că altfel o să fie vai și-amar de transmigrarea sufletelului tău!



EFFECTIV, PĂREREA MEA!

CIPRIAN COROIANU



Dacă ești un maniac al realismului, atunci nu ai cum să nu cazi ca lovit de trăsnet în fața campaniei singleplayer a lui Far Cry.

Chiar dacă jocul are un story slab (oi fi demodat, dar cred că un FPS bun trebuie să aibă și o poveste beton, iar nu una care să fie la ani lumină depărtare de bătrânul *Half-Life*), după ani de așteptări și de nervi, uite în sfârșit un FPS de durată, care te prinde în mrejele lui și îți oferă o provocare adevărată atât inteligenței cât și reflexelor, cu o grafică de referință. Din contra, jucătorii experimentați riscă să fie dezamăgiți de un multiplayer lent, prost echilibrat și fără inovații. Chiar dacă *Far Cry* nu este noua referință a genului FPS, rămâne un titlu cu un singleplayer de excepție, care a știut să învețe din ceea ce a văzut la marii pretendenți la coroana genului, dar și la monștri sacri ai FPS-ului cel de toate zilele. *Far Cry* este, de fapt, un joc corect, cum ar trebui să fie toate FPS-urile care se respectă și care-și respectă genul!

aveți nervi să refaceți o cursă de câteva sute de metri, atunci utilizați cu mărinimie consola: "save_game", dar, atenție: s-ar putea să mai dați de câte un bug!

OK, campania singleplayer a lui *Far Cry* este excelentă. Dar, cum nu există jocul perfect, este imposibil să nu-i găsești mici coșuri d'ale pubertății. Engine-ul fizic este foarte reușit, dar are prea puțină incidență asupra gameplay-ului. Dacă, teoretic, poți să rostogolești un bidon pe capul unui inamic, în practică rareori se întâmplă asta. Aș fi preferat să văd distrugeri de clădiri, dar a trebuit să mă mulțumesc cu ragdoll și câteva cutii și butoaie care zboară realist în urma exploziilor.

Apar tot soiul de nuanțe neinteresante: de exemplu, respirația care poate fi reținută în timp ce ochești cu sniper-ul nu cred să fie un element esențial. De asemenea, posibilitatea de a sprinta nu aduce prea multe gameplay-ului. Ce poate fi mai plictisitor decât să aștepti până ți se reîncarcă bara de energie ca să poți alerga decent? Deplâng secțiunea multiplayer: pe cât este de bun singleplayer-ul, pe atât sunt de ridicole și insipide modurile multiplayer, a se citi proaste. Avem două moduri Deathmatch și Team Deathmatch amărâte și clasicul Assault, cu clasele de personaje și obiective multiple, de tip *RtCW* și *IGI 2*. Apar aici două probleme majore: încetineala deplasărilor și conceperea hărților. Hello, people, ritmul unui multiplayer este altul decât în solo! Credeam că toată lumea știe asta. Hărțile nu fac altceva decât să aducă un ultim omagiu calităților engine-ului grafic... Sunt de talie mare, îndeosebi exterioare și pline de vegetație, luxuriantă, la rândul ei. Este superb, sigur că da, dar cu jucători care aleargă ca la maratonul moșilor&babelor și care pot sprinta 15 metri la fiecare 30 de secunde este de nejuțat. Respawn-urile în DM și TDM sunt plasate neinspirat, deplasările prea lente pentru hărțile prea mari, totul cu arme foarte eficiente, cu bătaie medie și lungă. După câteva ore de joc, îți dai seama că parcă-ți pică mai bine un *They Hunger* vechi de când PC-ul, parcă, sau un

Battlefield, oricare-ar fie el! Eh, o bilă roșie tot i-am găsit: ideea de a face vizibili sniper-ii prin reflexia lunetei, care rezolvă bine de tot problema camper-ilor. Sunt sigur că va face o carieră strălucită în FPS-urile care vor veni.

Păcat că nu a fost propusă o campanie coop! *Far Cry* conține toate ingredientele tehnice pentru un joc excepțional în multiplayer. Poate că salvarea va veni de la modders: editorul Sandbox, livrat împreună cu jocul, conține toate uneltele necesare creării de hărți. Ținem pumnii modder-ilor, care să pună mâna și să-și aducă contribuția.

IANCU JIANU ZAPP-CIUL

cipri@pcgames.ro

PC Games Forum
http://www.pcgames.ro/forums

Punctaj FAR CRY

PRODUCĂTOR
Crytek

DISTRIBUITOR
Ubisoft

PREȚ
cca. 45 euro

VÂRSTĂ
De la 16 ani

MULTIPLAYER
Rețea 32
Internet 32

PRO & CONTRA

- + Grafică ce-ți taie respirația
- + Design de nivel excepțional
- + FPS pur sânge
- Scenariu firav; inamici nu întotdeauna inspirați

GRAFICĂ	95%
SUNET	87%
CONTROL	91%
ATMOSFERĂ	90%
DESIGN	93%
MULTIPLAYER	83%

90 %

NECESAR
CPU 2000 MHz
512 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 3200 MHz
1000 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
HALO
CALL OF DUTY

TBS Online

Se pare că pedalez constant (spre marea dezamăgire a unora dintre cei care se consideră gameri) pe acest subiect atât de delicat - TBS-ul, arză-l focul), mai rău decât o făceam în copilărie pe prăfuita bicicletă a vecinului de vis-à-vis. Oare din ce cauză? Să fie cumva dintr-o obișnuință strigătoare la cer? Sau dintr-o dorință meschină de a provoca stres și haos în rândurile celor care deja au dat ochii peste cap după ce au citit titlul? Cu siguranță, nu. Atunci, se aud vocile chinuite ale colegilor FPS-iști, de ce?

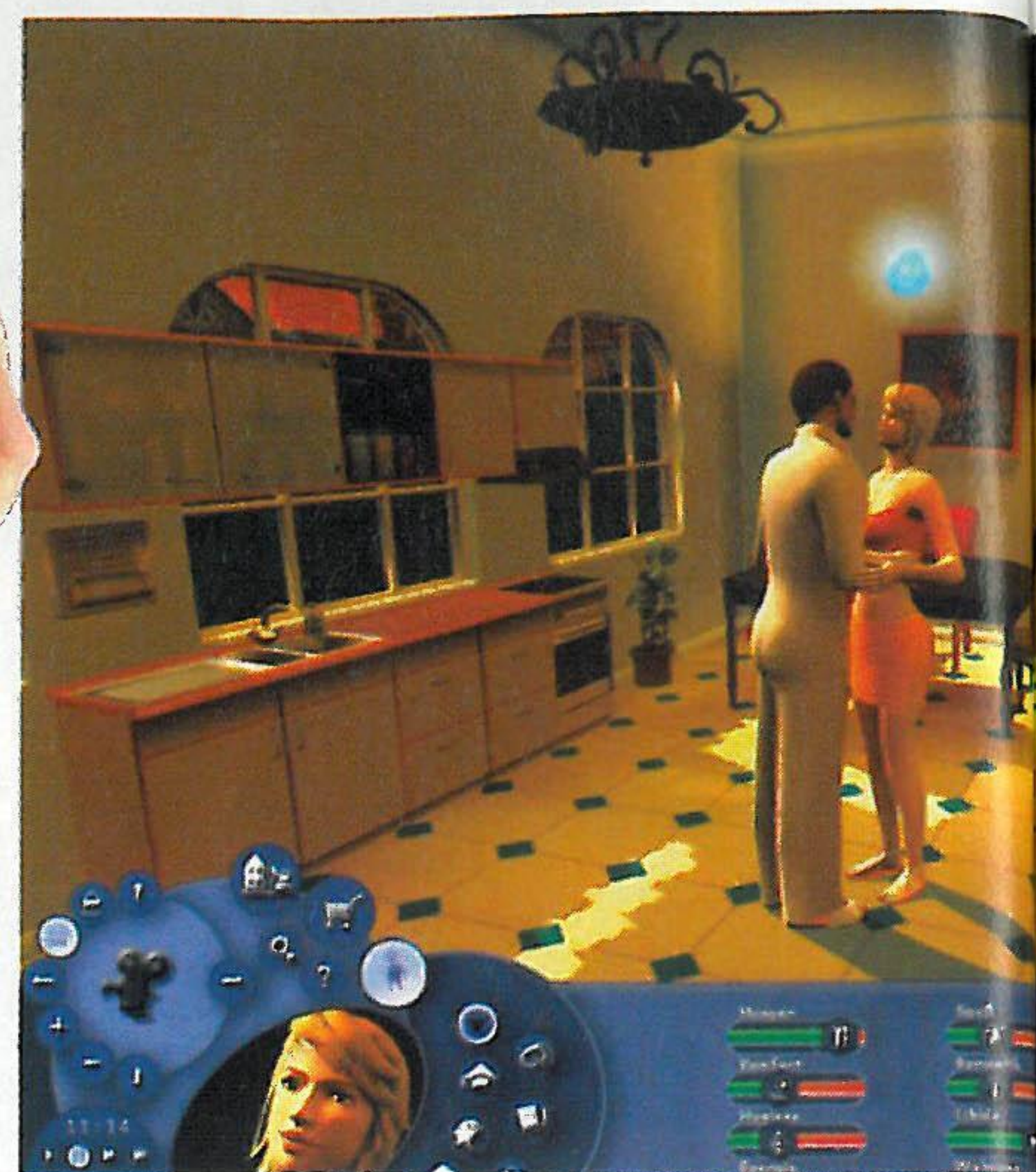
Pentru că, fraților, am pentru voi un "newsflash": jocurile de strategie pe ture au invadat internetul! Le putem chiar juca online! Se poate. Se poate, și încă bine. Și, spre deosebire de diversele confruntări online ce pun față în față amatori ai altor genuri, nimeni nu ne stă cu pistolul la cap să terminăm respectiva partidă

în jumătate de oră. Sau zece minute, că mi s-a terminat timpul și vine nenea responsabil de sală și mă dă afară în șuturi. Nici vorbă. Tocmai de aceea se cheamă strategie PE TURE. Pentru că nu este în timp real. Adică simultan. Vă asigur, comunități întregi din jurul lumii practică cu zelos aplomb acest sport plăcut și lipsit de aferenta frustrare a timpului prețios pierdut în trombe halucinante. Exact ca jocul de șah, orice TBS oferă "degustătorului" una bucată porție de adrenalină (inoculată complet diferit decât, să zicem, un FPS de calibru), una bucată porție dublă de tactică și strategie la sânge, precum și un dărab impresionant de gameplay fascinant. Evident, pentru cunoscători. Pentru ceilalți... Ei bine, să spunem doar că pentru ceilalți TBS-ul va rămâne mereu căluțul ăla care zburdă fără sens pe ecranele noastre.

AL GARRONE
paul@pcgames.ro

CUPRINS

Singles: Flirt up your life.....	40
Nemesis of The Roman Empire.....	42
Lords of the Realm 3.....	44
Neighbours from Hell 2.....	46
Magic The Gathering: Battlegrounds.....	48
Massive Assault Network.....	50
Railroad Pioneer.....	52



Singles: Flirt up your life

Există multe lucruri în viață care pot fi încercate, iar pentru restul omul inventase jocurile pe calculator. Această teorie a primit o puternică lovitură odată cu apariția lui *The Sims*, noul *Singles*, însă, o distruge de tot!

Reprezentând un hibrid între viața tinerilor studenți și emisiunea "Big Brother necenzurat", *Singles* este un fel de role-play în care poți să urmărești evoluția relației a doi colegi de cameră. Iar dacă scoatem învelișul strălucitor al graficii excepționale și al nudității directe, și ne uităm puțin mai atent, găsim o variantă mult mai naivă a prea

popularului *The Sims* (nu credeam că se poate așa ceva!). Totuși, simulatorul celor de la RotoBee apare pe piața jocurilor PC tocmai precum o adiere proaspătă de primăvară... care vine dinspre grajdul vacilor! *Singles: Flirt Up Your Life* va plictisi foarte repede jucătorii experimentați și va pironi în fața monitoarelor jucătorii ocazionali, respectiv amatorii camerelor de chat.

Tocmai ca în cazul unei case de păpuși, distracția începe prin alegerea celor două personaje principale. Trăind într-o societate unde discriminarea pozitivă e la modă, nu e obligatoriu să implementezi un Ken în camera vecină cu Barbie, cea din urmă se va putea îndrăgosti și de Cindy. Personalitatea fiecărui single este formată din combinarea a șase trăsături de caracter, printre care întâlnim și antonimele uzuale haios/serios, ordonat/dezordonat

și multe altele. În funcție de temperament, unele cupluri se vor înțelege armonios, iar altele vor avea nevoie săptămânal de câte un nou set de veselă. Stabilind în acest mod nivelul de dificultate al jocului poți sări să construiești un apartament pornind de la schițe, sau poți să te aventurezi în parcurgerea poveștii de iubire siropoase creionate de către producători. Cel din urmă nivel are avantajul unei colibe deja ridicate. În ambele cazuri depinde doar de tine dacă-ți ruinezi viața... mă scuzați, dacă reușiți să te căsătorești.

Oricare ar fi alegerea ta, cei doi omuleți își încep peripețiile ca doi necunoscuți, care nu știu nimic unul despre celălalt și nici despre lume în general. După nisaiva exercițiu, ei vor învăța cum să întrețină casa, își vor clădi o carieră ascendentă și se vor împotmoli într-un fel de relație (nu neapărat pașnică sau amoroasă). Cei care au



CONDIȚIILE DE LUX reprezintă un lucru obișnuit în viața singuraticilor tăi



CUM ADICĂ NU MĂ MAI IUBEȘTI? Ești în stare să mă părăsești doar să trăiești cu Roberto și cu Gonzales?



FIECARE CU VANA LUI În acest fel, se evită certurile pe săpun și șampon

jucat **The Sims**, se pot considera deja veterani, știind exact cum merg treburile prin joc. Fiecare single are nevoile proprii: de confort, mâncare, igienă, distracție etc. Cu trecerea timpului aceste necesități devin din ce în ce mai usturătoare (ba la stomac, ba la vezică). În afară de satisfacerea acestora și a doleanțelor mai luxoase (cum ar fi holbatul la tembelizor), în orarul zilnic al alter-ego-ului tău

trebuie să figureze și activități mai puțin plăcute cum ar fi spălarea vaselor și a hainelor, menținerea curățeniei, gătitul etc. O dată cu obținerea unui anumit nivel de venituri te vei putea gândi și la extinderea sau la decorarea odărilor.

În mod direct vei putea controla doar un singur personaj, AI-ul ocupându-se de cealaltă jumătate a cuplului. Acest lucru îți îngreunează însă viața considerabil. La începutul jocului este o problemă destul de apăsătoare dacă ambele personaje vor să folosească toaleta în același timp. Un alt motiv de conflict poate fi pedanteria exagerată, sau lipsa totală a acesteia. Există însă și aspecte pozitive: de exemplu, prânzurile și cinele consumate împreună întăresc prietenia. Micromanagementul se poate simplifica însă considerabil, oprind jocul pentru câteva clipe pentru a stabili sarcinile celor doi (sau dând citare strigătelor atletice ale tehnoredactorului nostru îndrăgit, "sarcinile celor două"). **Singles** are opțiunea de path-finding destul de bine implementată, astfel singuraticii tăi nu se vor rătăci prin casă și nu se vor împotmoli în mobilier. O dată cu dezvoltarea relației dintre ei, singles vor din ce în ce mai puțin pudici, umblând prin casă la fundul gol fără să-și facă probleme din cauza prezenței celuilalt. Cu înaintarea în joc se vor dezvolta și vor deveni mult mai numeroase și contactele intime.

Un aspect interesant sunt dialogurile, care reprezintă eveni-

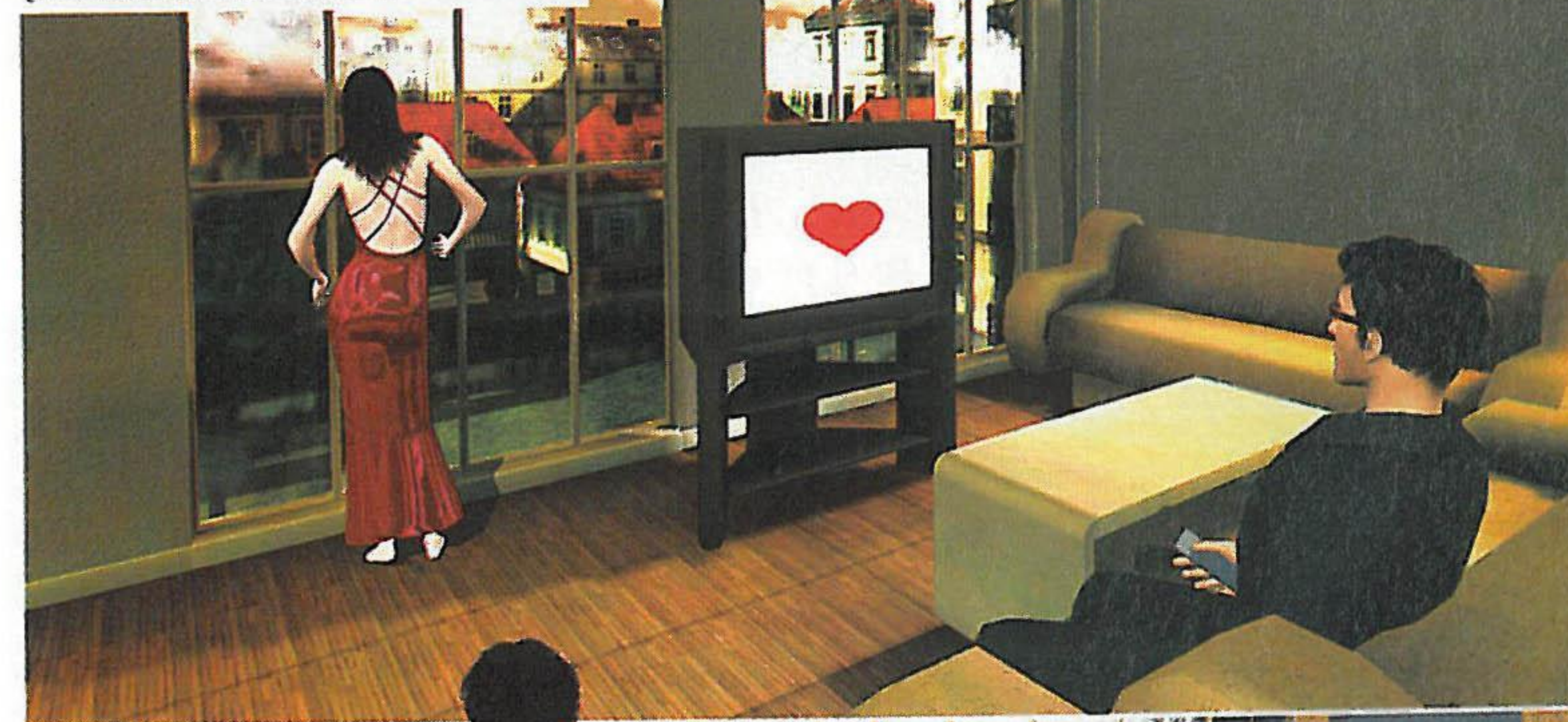
mente scriptate. Acestea întotdeauna rămân în urmă și apar la momentul stabilit de producători. De exemplu degeaba ți-ai comandat pat dublu în cuibușorul tău de nebunii, dacă acest lucru s-a întâmplat mai repede decât au prevăzut producătorii, va trebui să asisti la o discuție sfioasă despre primul randez-vous. Un alt minus este faptul că dialogurile nu iau în considerare personalitatea protagoniștilor. Degeaba ai ales un tip smerit și la locul lui, în conversații el întotdeauna va fi brutal de sincer, iar oricât de prostuță ar fi partenera, ea va avea întotdeauna câte o replică plină de ironie.

E destul de greu să critici un astfel de joc. Dar e la fel de greu să-i găsești sensul. Totul depinde doar de tine. Un lucru însă e cert: cei care s-au distrat cu **The Sims**, se vor delecta **Singles**, o variație pe o temă dată.

PC Games Forum
<http://www.pcgames.ro/forums>

NECIOPLITU PATRIEI
jacint@pcgames.ro

DRAGOSTEA MĂ URMĂREȘTE Până și la televizor văd numai inimioare



NU ȚI-E RUȘINE să tragi cu ochiul la nevasta vecinului, imbecilule?

Punctaj
SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE

PRODUCĂTOR
RotoBee

DISTRIBUITOR
Deep Silver

PREȚ
cca. 35 euro

VÂRSTĂ
De la 18 ani

MULTIPLAYER
Rețea -
Internet -

PRO & CONTRA

- + Grafică detaliată
- + Control ușor
- Câteodată prea naiv
- Dialoguri stupide

GRAFICĂ	SUNET	CONTROL	ATMOSFERĂ	DESIGN	MULTIPLAYER
86%	80%	84%	79%	81%	-%

82 %

NECESAR
CPU 1000 MHz
256 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1500 MHz
512 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
THE SIMS: HOT DATE



Nemesis of The Roman Empire

Cu toții ne-am obișnuit să asistăm, în ultima perioadă, la apariția pe piața de gaming a unui număr foarte mare de clone, care mai de care mai dornice de afirmare. **De obicei, toate aceste jocuri rămân pe vecie în umbra coloșilor din care s-au inspirat, și totuși... excepția întărește regula...**

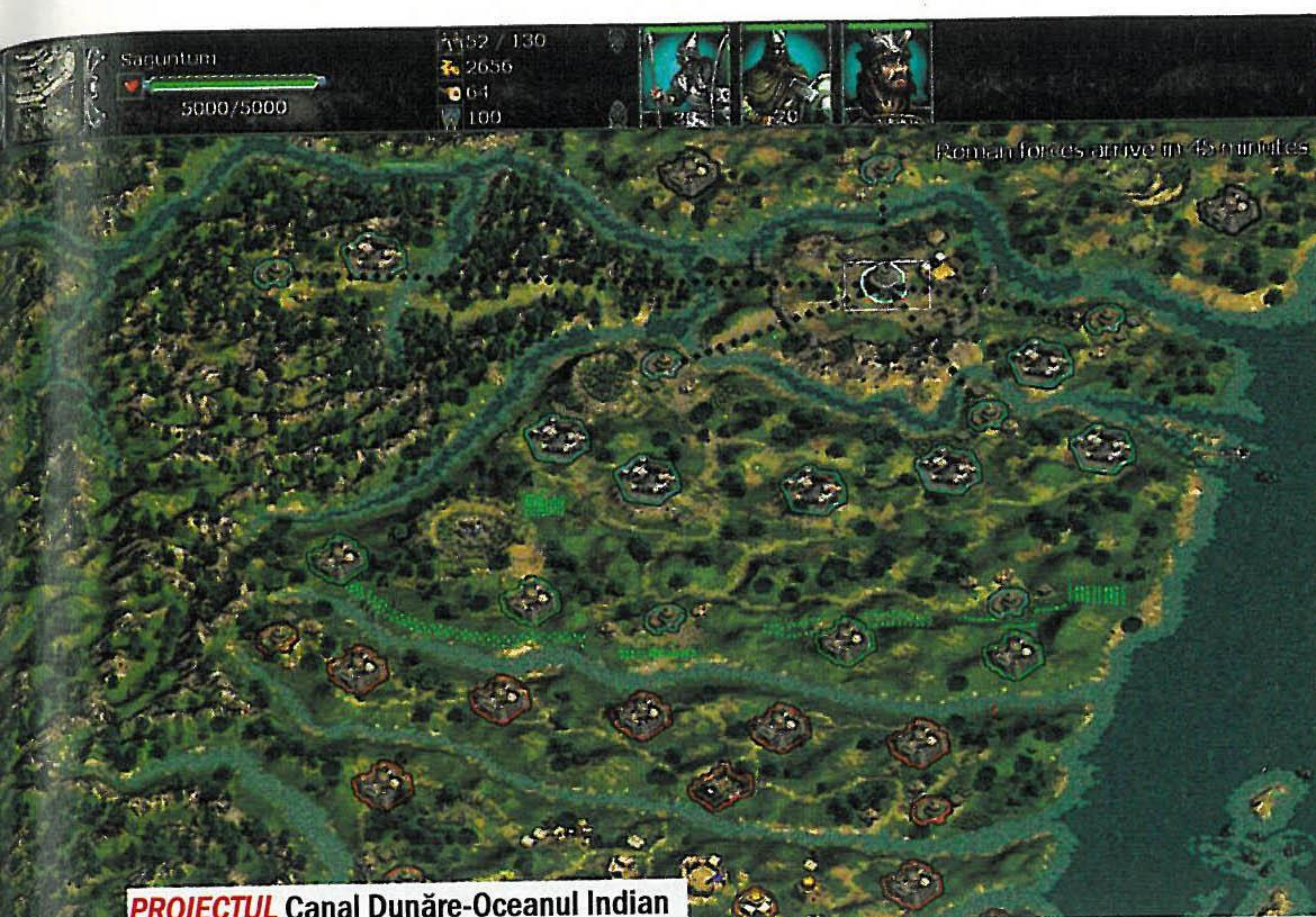
Nemesis of The Roman Empire este, de fapt, sequel-ul lui Celtic Kings:

Rage of War, titlu apărut și pe tarabele noastre prin anul 2002. La o primă ocheadă "galeșă", jocul arată mai degrabă a expansion pack, ținând cont de faptul că engine-ul nu a suferit un număr prea mare de modificări, iar foarte multe unități prezente în CK:RoW se întorc pe câmpul de luptă și în prezentul produs al celor de la Haemimont Games AD. Principala diferență este introducerea unor noi rase în acest univers arhaic, împreună cu noile tipuri de unități pe care acestea le oferă. "Nemesis-ul" despre care ne grăiește titlul este Cartagina, iar dacă știm ceva istorie din epoca de glorie, când eram kinderi și nu mai pridideam în a ne stresa la extrem profesorii, Cartagina a fost una dintre puținele națiuni care a jucat rolul de "ghimpe în coasta" Imperiului Roman. Talentatul general Hannibal (nu, oameni buni, nu Antony Hopkins) a reușit să străbată munții cu armatele sale de elefanți și să ajungă chiar în fața porților Romei, strivind totul în cale.

Încă de la primul contact cu jocul, ne putem da seama că engine-ul grafic este o clonă destul de reușită a veteranilor genului,

titlul asemănându-se foarte mult la acest capitol cu mai bătrânul Age of Empires. Avem, așadar, parte, de aceeași grafică izometrică (ce-i drept, puțin mai cizelată și mai retușată, pentru a face față cerințelor din ce în ce mai pretențioase ale userilor), la fel de viu colorată și la fel de încărcată cu diverse tipuri de clădiri, o sumedenie de unități gata de luptă, precum și variate forme de relief ce aduc plusul de diversitate pe un battleground și așa deosebit de încărcat cu detalii.

Spre deosebire de RTS-urile clasice, unde partea de building management joacă un rol foarte important, Nemesis of The Roman Empire oferă un gameplay axat mai mult pe partea de combat, de logistică și de tactică militară. Chiar dacă nu vom fi prea ocupați de-a lungul misiunilor cu construcția excesivă de căsuțe, palate, turnulețe sau mai știu eu ce minuni arhitecturale, va trebui totuși să fim foarte atenți la managementul economic. Un aspect nou adus de NoTRE este faptul că armatele noastre necesită mâncare (un nou pas spre implementarea cu acuratețe a realismului în jocuri), astfel încât, de fiecare dată când ne vom avânta în toiul unei lupte, va trebui să asigurăm necesarul de



PROIECTUL Canal Dunăre-Oceanul Indian



SISTEMUL CENTRALIZAT de încălzire e iarăși pe butuci

haleală pentru toate unitățile noastre. Da, ați citit bine, vom beneficia de supply-uri care ne vor însoți permanent oriunde ne vom deplasa pe hartă. Mai bine spus, este imperios necesar să beneficiem de aceste supply-uri, fără de care ostașii noștri vor crăpa de foame (la propriu) și vor da un randament din ce în ce mai prost, până la epuizarea totală. Atât hra-

na, cât și aurul (necesar diferitelor upgrade-uri și recrutării de unități), se materializează în Nemesis sub forma unor măgari ce cară în spate, cu stoicism, eterna povară ce le-a fost hărăzită. Pentru a avea acces la hrană, trebuie să cucerești diversele sate ce îți împrejmuesc fortul, după care trebuie stabilită o rută de transport între cele două locații. Chiar dacă acest procedeu este simplu, realizabil prin două scurte clicuri, adevărata problemă apare atunci când inamicul decide să îți cucerească satele înapoi. Cu cât devii mai puternic și îți extinzi teritoriile, cu atât devii mai vulnerabil și ai o mai mare responsabilitate asupra provinciilor cucerite.

AI-ul este un alt aspect care m-a impresionat în mod plăcut. Dacă, până acum, era foarte simplu să abordezi un joc de strategie doar prin hărțuirea unităților inamice și atragerea lor în linia de foc a propriilor arcași, în Nemesis vom fi surprinși să observăm că trupele adverse nu numai că nu cedează unor asemenea tactici de gherilă, ci îți vor organiza chiar ele surprize dintre cele mai neplăcute.

Un alt feature (din ce în ce mai utilizat în RTS-uri) este prezența eroului. Acesta, pe lângă faptul că va participa la lupte și va câștiga puncte de experiență, are și rolul de a ralia sub comanda sa propriile unități, fiind singurul mod prin care acestea vor beneficia de experiență și de level up-uri. În același timp, trupele ce luptă sub

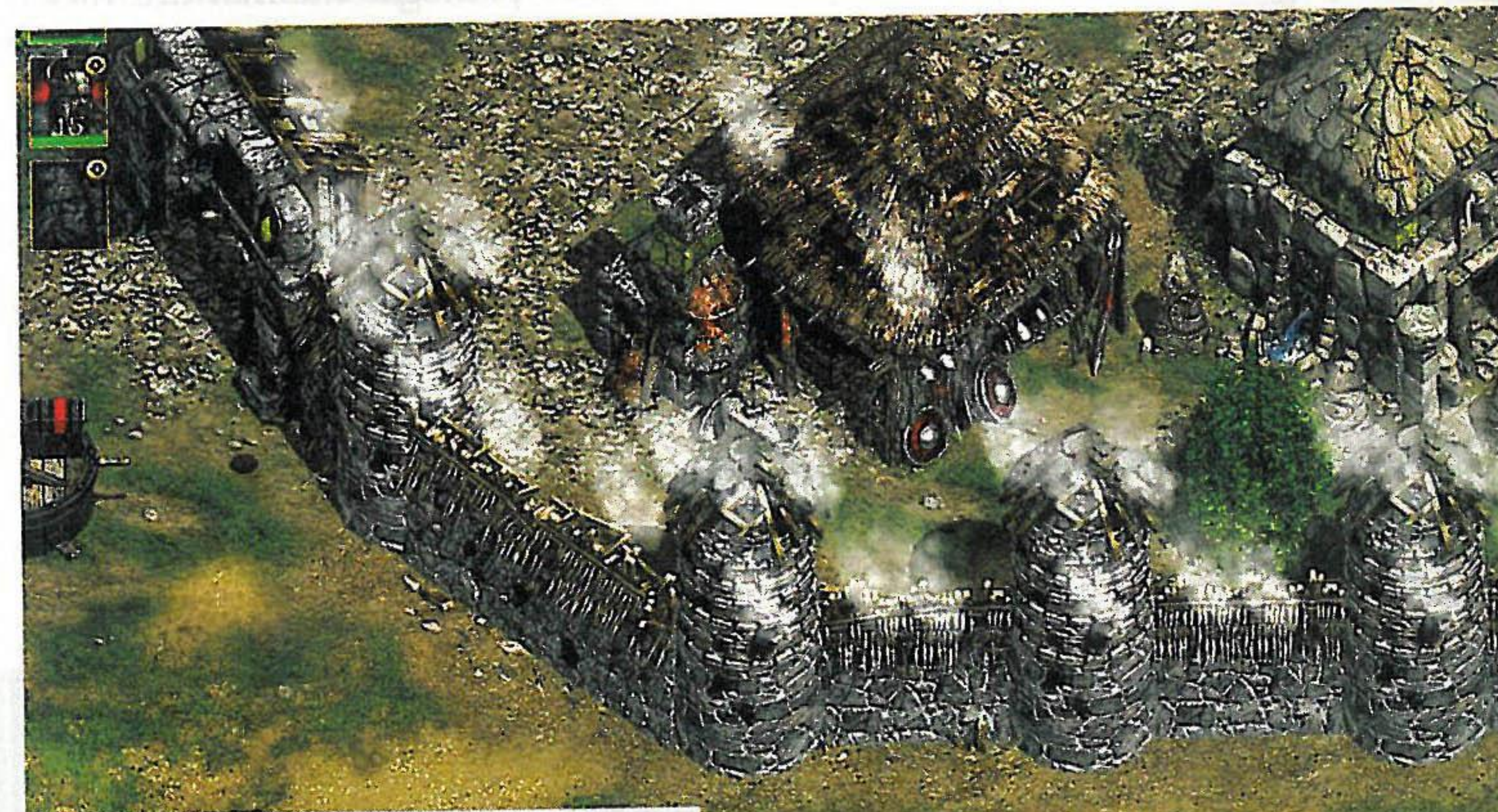
tutela unui erou se vor comporta mult mai bine în bătălii. Că veni vorba despre partea de cașteală, pot să vă spun că engine-ul jocului se comportă neașteptat de bine și în cazul în care pe hartă se războiesc de zor sute de unități în diverse locații, neapărând aferentele probleme de sacadare a jocului pe care le resimțeam în alte titluri asemănătoare.

Multiplayer-ul oferă clasicul deliciu pentru împătimitii genului, aceștia putându-se confrunta atât online, pe servere dedicate, cât și într-o rețea locală, cu vecinul de la patru. Jocul suportă până la 8 jucători simultan.

PC Games Forum
http://www.pcgames.ro/forums

AL GARRONE

paul@pcgames.ro



LABORATORUL IMPERIAL de afumat slănină



EUNUCII UN PAS IN FAȚĂ, restu' pe loc!

Punctaj NEMESIS OF THE ROMAN EMPIRE

PRODUCĂTOR
Haemimont

DISTRIBUTOR
Enlight Software

PREȚ
cca. 30 euro

VÂRSTĂ
Fără limită

MULTIPLAYER
Rețea 8
Internet 8

PRO & CONTRA

- + RTS ca în vremurile bune
- + AI foarte bun
- Este totuși o clonă
- Aspect destul de învechit

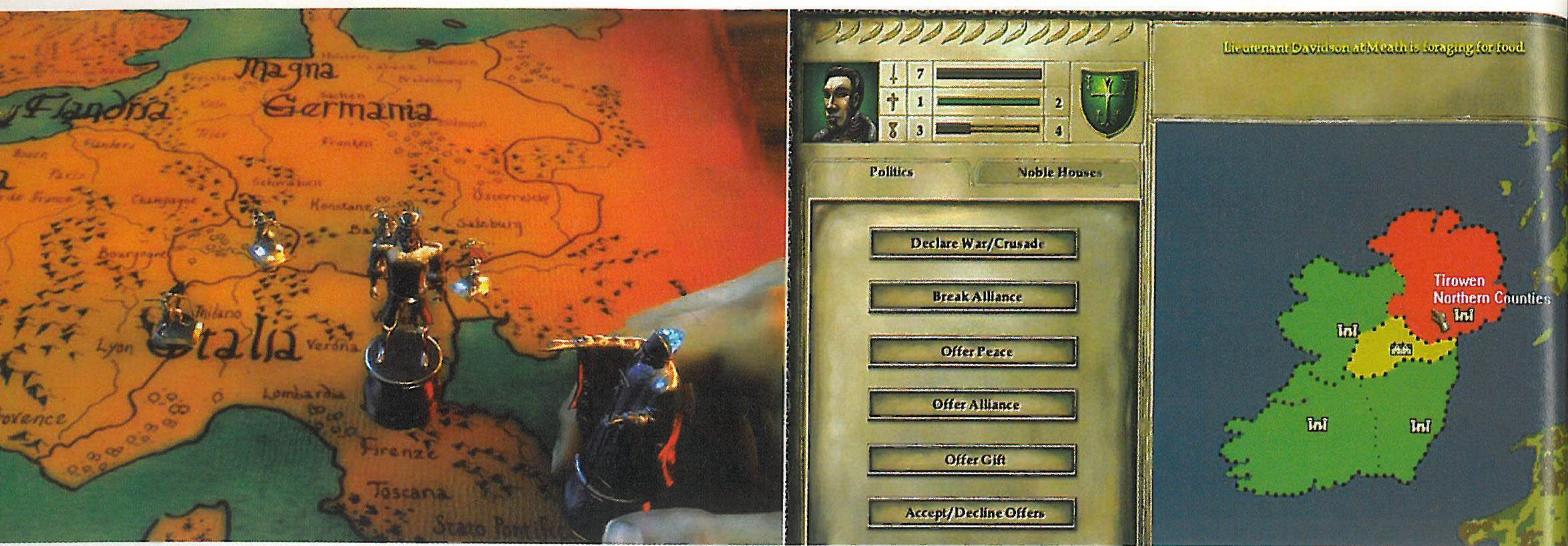
GRAFICĂ	80%
SUNET	75%
CONTROL	82%
ATMOSFERĂ	80%
DESIGN	76%
MULTIPLAYER	81%

79 %

NECESAR
CPU 733 MHz
128 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1300 MHz
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
AGE OF EMPIRES
AGE OF MYTHOLOGY



Lords of the Realm 3

În general, jocurile de strategie nu trebuie să simuleze la perfecție realitatea pentru a fi reușite. De fapt, **cele mai bune jocuri de strategie tind să reducă acești factori până la nivelul unor concepte cheie, capturând astfel doar esența combat-ului**

Ei bine, cu toate acestea, există riscul de a simplifica excesiv lucrurile până în punctul în care strategia nu mai are nici o legătură cu realitatea. **Lords of the Realm 3** reușește să "danseze" pe această linie periculoasă, oferindu-ne o gamă drăguță de features, dar prezentându-le într-o formă exagerat de abstractă.

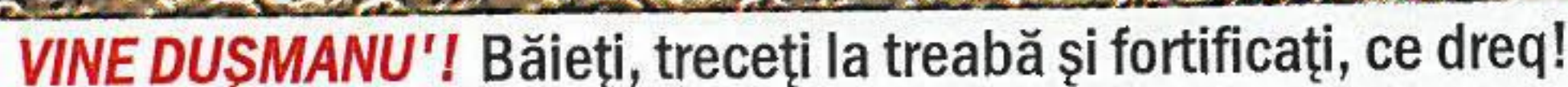
Putem merge până acolo încât să categorisim acest joc drept o variantă arcade a binecunoscutului **Medieval Total War**. Oferă un gameplay strategic de cel mai înalt nivel, unde te ocupi în mod special de managementul propriului tău realm - desemnând cavaleri, preoți sau stewards să aibă grijă de numeroasele tale parcele de pământ. În mod direct sau indirect, vasalii tăi, conduși de principiul "mai bine să moară

capra vecinului", vor fi cei care furnizează resursele atât de necesare în procesul de "mergi peste graniță și atacă-ți vecinul energic", adică pe scurt, în război. Cealaltă jumătate a jocului implică managementul armatelor tale pe câmpul de luptă: o strategie real-time cu un format simultan introduc aici elemente dătătoare de adrenalină, în timp ce comuți ima-

gina între diversele conflicte armate și propriul management economic al imperiului.

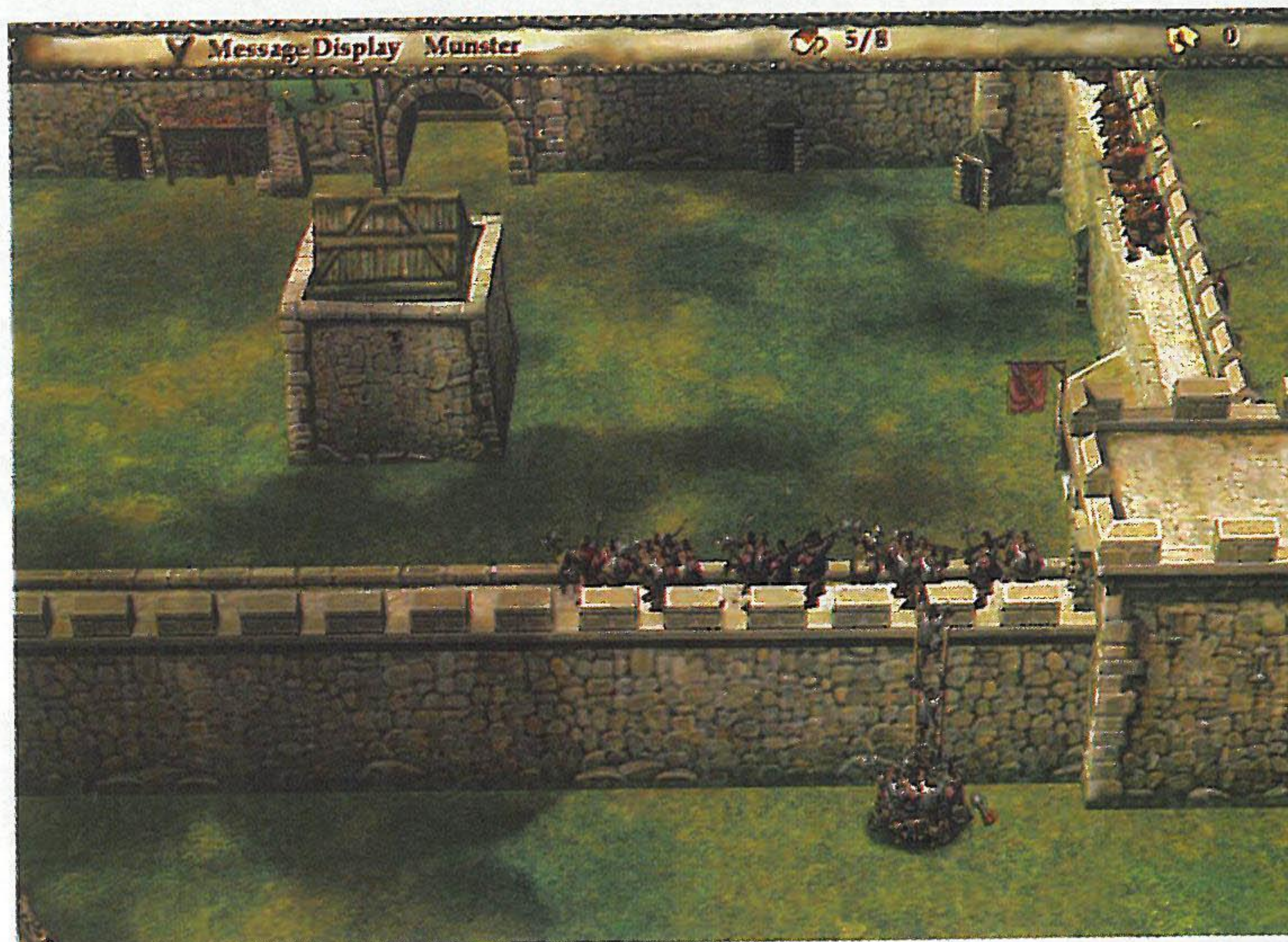
Jucând rolul unui rege (ce bine sună!), va trebui să întreții o armată îndeajuns de mare pentru a-ți apăra realm-ul de invadatori și, cum speranța moare ultima, destul de mare pentru a invada ținuturile din împrejurimi și a le anexa propriului tău regat. Aceste





Cele aproximativ 18 unități sunt grupate în companii, deci, în loc să ne ocupăm de grupuri amestecate de pikeman-i, arcași sau cavalerie, vom avea la dispoziție trei companii mari și late, fiecare dintre ele fiind tratată ca o unitate solo. De asemenea, există și mașinării de asediu, dar raza lor de acțiune este atât de redusă, încât nu își pot efectua eterna

Oricum, jocul ne oferă, la capitolul story, patru campanii diferite. Una dintre ele este de fapt o singură misiune în care trebuie să unificăm Irlanda, iar următoarele cresc în dificultate și complexitate, iar noi ne vom înfige cu patos în pielea Angliei, Germaniei și Franței. Ideea este simplă: Europa este frumoasă, păcat că nu e a mea toată. De aici până la războaie sângeroase... doar un mic pas. La capitolul grafic, **LotR3** stă destul de bine, pentru un joc din această categorie. Animațiile bătăliilor m-au impresionat în mod plăcut, iar



Element	Percentage
GRAFIČĂ	83%
SUNET	80%
CONTROL	78%
ATMOSFERĂ	81%
DESIGN	74%
MULTIPLAYER	76%

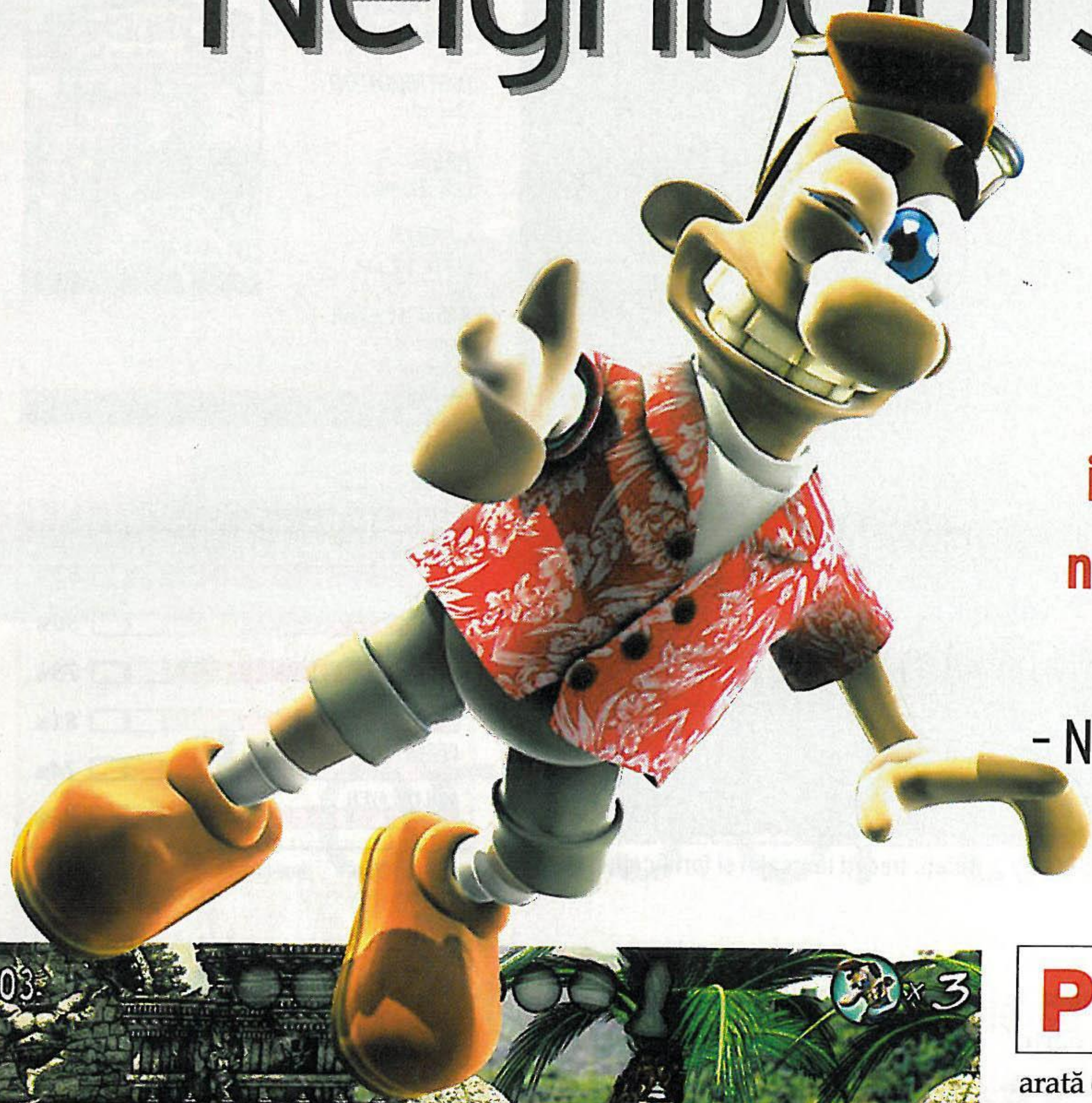
78 %

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
LORDS OF THE REALM II
KNIGHTS OF THE TEMPLE**

AL GARRONE
paul@pcgames.ro

PC Games Forum
http://www.pcgames.ro/forums

Neighbours from Hell 2



**Din nou vecini buclucași, din nou farse
inocente, din nou șiretlicuri putrede, din
nou distracție la maxim și din nou lacrimi
provocate de râsetele diabolice**

**- Neighbours from Hell 2 trezește ștregarul
din adâncurile sufletului nostru...**



Primul lucru care sare în ochi este faptul că **Neighbours from Hell 2** arată exact ca precursorul său. Deși pentru unii aceasta nu este tocmai o veste bună, trebuie să recunoaștem că acest motor grafic 2D combinat cu sistemul de control extrem de simplu se potrivește perfect cu conținutul jocului. În schimb, decorul reality show-ului nostru buclucaș este total nou. Cei cărora li s-a părut mult prea strâmt apartamentul vecinului supraponderal, se vor bucura să audă că acum vor putea ieși la o plimbărică. Pornind la o călătorie în jurul lumii, vei putea să-ți aduci vecinul în pragul disperării începând la bordul cuirasatului R.M.S. Blue-star, continuând la poalele Marelui Zid Chinezesc, vâslind pe malurile caracteristic înmiresmate ale râului Gange etc. Slobozindu-ți imaginația și folosindu-te de obiectele presărate prin nivel va trebui să descoperi farsele propuse de producători, recompensa fiind reacția subiectului și cea a publicului.

Producătorii au dat din nou dovadă de o deosebită grijă pentru detalii. De exemplu, când rotofeiul arogant doarme, poți să vezi cum i se umflă și apoi i se dezumflă burdihanul, iar când se plimbă în sus și în jos, poți să vezi cum îi dansează șlapii în picioare. După câte o farsă reușită, acești papuci de

ștrand se vor dovedi a fi cel mai iubit desert al său. Peisajul înconjurător a devenit mult mai interactiv, Woody găsind utilitate pentru aproape toate obiectele din jur. De acum, vei putea scoate șoarecii din găurile lor, vei putea prinde crabii și șerpuii, vei coopta în glumele tale elefantul și barmanul beat - întreaga lume ți-e aliat în această emisiune nebună. Adesea va trebui să folosești unele obiecte de mai multe ori, sau să revii asupra unui truc îmbogățindu-l. Primele trucuri sunt încă simple și ușor de prevăzut, dar cu cât te afunzi mai mult în joc, vei da de poante din ce în ce mai complicate și mai dificile. Înainte de a putea trece de la un nivel la altul, va trebui să îndeplinești un anumit număr de farse.

Pentru diversificarea jocului au fost introduse și câteva personaje secundare, care nu participă activ la emisiune. Printre ele se numără atletica Olga (balșoi ruseika ursulețka) care a pus stăpânire pe inima sârmanului vecin. Încercările acestuia de a intra în grațiile doamnei reprezintă minunate ocazii de a te distra pe seama Don Juan-ului stângaci. Un alt partener pasiv la acțiunile tale este fiul Olgăi, care întotdeauna se află la locul (ne)potrivit, în momentul (ne)potrivit. După primul set de niveluri vei avea ocazia să faci cu-

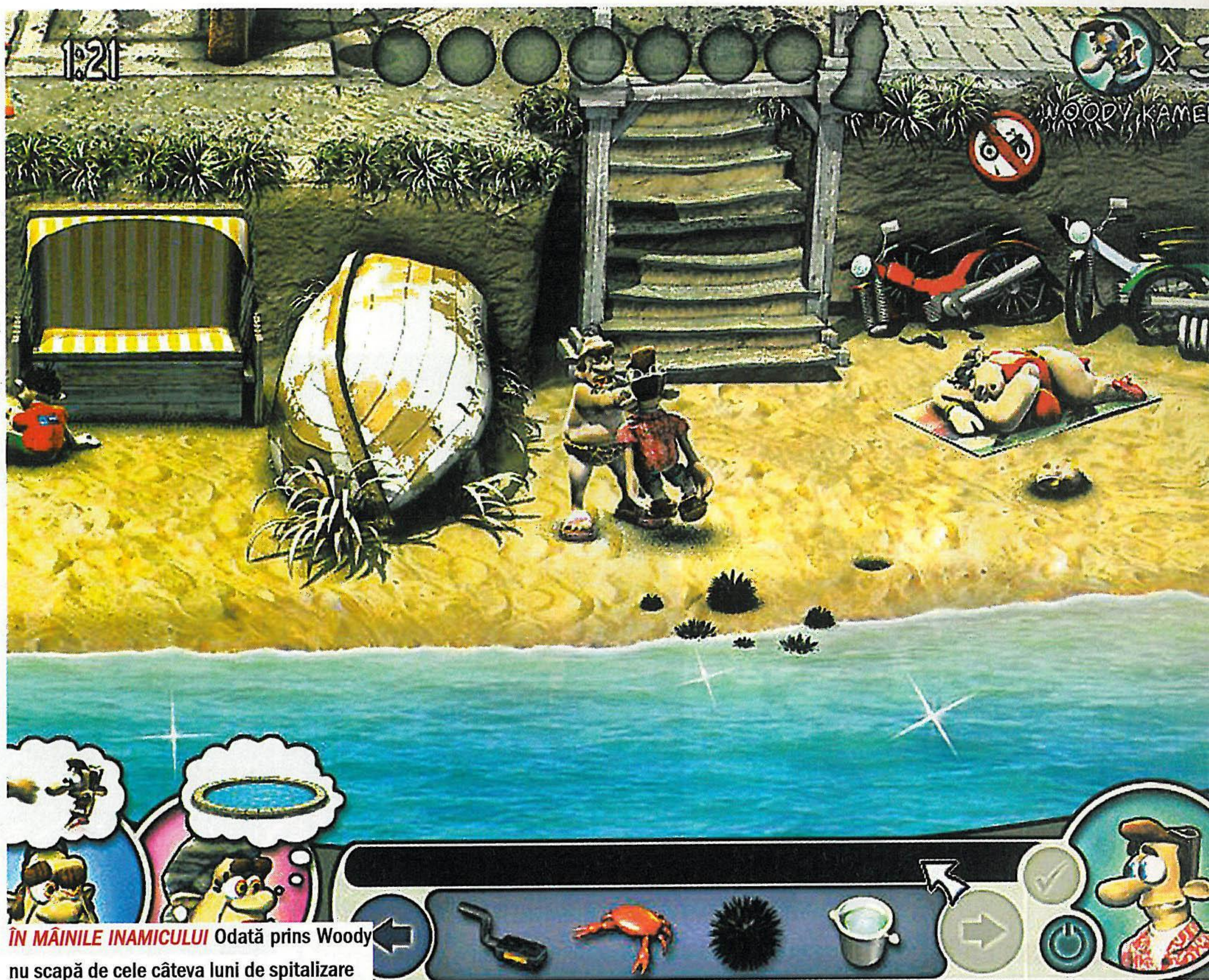
noștință și cu fermecătoarea mamă a vecinului tău. Femeia scoborâtă din cele mai cumplite coșmaruri ale tinerilor gineri nu este tocmai prietenoasă: dacă intri în raza ei vizuală sare pe tine cu ale ei tone și nici pulbere nu mai rămâne.

Batjocura nu servește însă doar distracția ta: deoarece totul este organizat ca un reality show, trebuie să atingi cote cât mai mari la capitolul audiență. Fiecare glumă trezește reacția publicului care își manifestă mulțumirea prin aplauze și ovații. Înșiruirea trucurilor și combourile provoacă o reacție mai vehementă, conferindu-ți o audiență sporită. În plus, pentru fiecare farsă ești recompensat cu câte un medalion, iar dacă reușești să-ți aduci vecinul la un pas de azilul de nebuni, vei fi recompensat cu o statueta de aur - corespondentul Oscarului din joc. Producătorii s-au străduit să elimine și unele greșeli de concept. Spre deosebire de primul episod unde intrând pe o ușă te găseai în mod miraculos la etajul următor, în sequel există scări care fac legătura între etaje. Din nivelurile de tutorial presărate prin joc, vei putea descoperi toate schimbările făcute, chiar de la regizorul show-ului. Una dintre cele mai pozitive noutăți o reprezintă renunțarea la lupta contra cronometru. Deși s-a păstrat instrumentul de măsurare a timpului, acesta nu-ți mai arată câte secunde mai ai, ci de câte minute îți necăjești preaiubitul vecin. Timpul folosit intră în calculul scorului final. Printre noutăți nu se numără și muzica jocului: producătorii au păstrat aceeași melodie care te lasă să cugeți și să-ți planifici în liniște acțiunile.

Singurul punct negativ al jocului este durata sa. Asemănător primului episod **Neighbours from Hell** este puțin cam scurt, putând fi terminat într-o seară.

NECIOPLITU` PATRIEI
jacint@pcgames.ro

PC Games Forum
http://www.pcgames.ro/forums



ÎN MĂINILE INAMICULUI Odată prins Woody nu scapă de cele câteva luni de spitalizare

Punctaj NEIGHBOURS FROM HELL 2

PRODUCĂTOR
JoWood

DISTRIBUITOR
JoWood

PREȚ
cca. 35 euro

VÂRSTĂ
Fără limită

MULTIPLAYER
Rețea -
Internet -

PRO & CONTRA

- + Distracție cât încape
- + Trezirea drăcușorului din noi
- Prea scurt

GRAFICĂ	81%
SUNET	80%
CONTROL	84%
ATMOSFERĂ	86%
DESIGN	82%
MULTIPLAYER	-%

83 %

NECESAR
CPU 600 MHz
128 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1000 MHz
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
NEIGHBOURS FROM HELL
GHOST MASTER



TENTAȚIILE MEDIULUI ÎNCONJURĂTOR îi inspiră și îi incită chiar și pe cei mai pașnici dintre noi

BALENE LA ATAC! Cea mai fioroasă ființă din tot jocul, mama cam păroasă a vecinului

Magic The Gathering: Battlegrounds



CAVALCADA DE CULORI nu va afecta jucabilitatea, deoarece nu vei avea timp s-o admiri



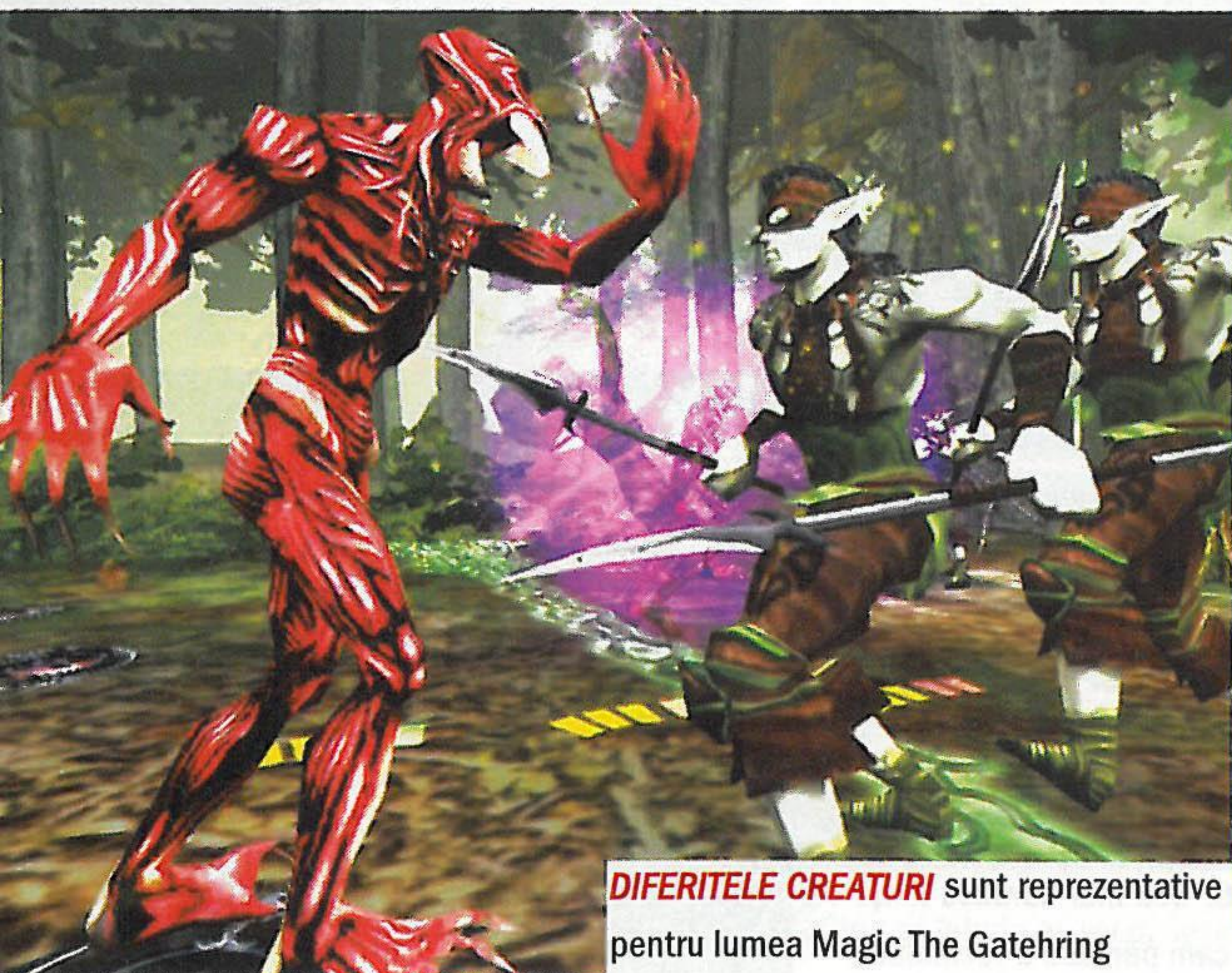
Probabil există între voi norocoși care au putut încerca combat trading card game-ul care stă la baza subiectului disecției noastre. Cei care n-au fost încă fermecați de **Magic The Gathering**, să stea aici pentru o foarte scurtă prezentare a esenței jocului. În centrul acestuia se află de obicei doi jucători care, luând în mână toiagele de vrăjitor își măsoară puterile prin recitarea de formule magice și prin invocarea diferitelor creaturi. Pentru a prezenta însă regulile exacte nu ne-ar ajunge spațiul oferit de revistă, așa că ne lipsim de ele. Reținem însă că sistemul turn based oferă posibilități tactice și strategice aproape nelimitate pentru cei care au afinitatea necesară.

Scurta perioadă de familiarizare cu **MtG: Battlegrounds** mi-a rezervat nenumărate surprize, dintre care cea mai mare s-a dovedit a fi adaptarea sistemului de bază pentru posibilitățile oferite de calculator. Inițial nu prea înțelegeam de ce a trebuit să fie sacrificată o structură atât

de bine construită, pentru redarea luptelor în timp real. Părea că frumusețea jocului a fost călcată în bocanci (de SEAL), că posibilitatea planificării strategice a fost anihilată și că totul a fost redus la încăierări descreierate. Totuși, faptul că lucrurile n-au ajuns până la catastrofă se datorează în mare parte producătorilor. Ei merită laude pentru falsul sistem turn based, reușind să păstreze ceva din bazele jocului original, oferind în același timp noi posibilități tactice,

ușoare de folosit.

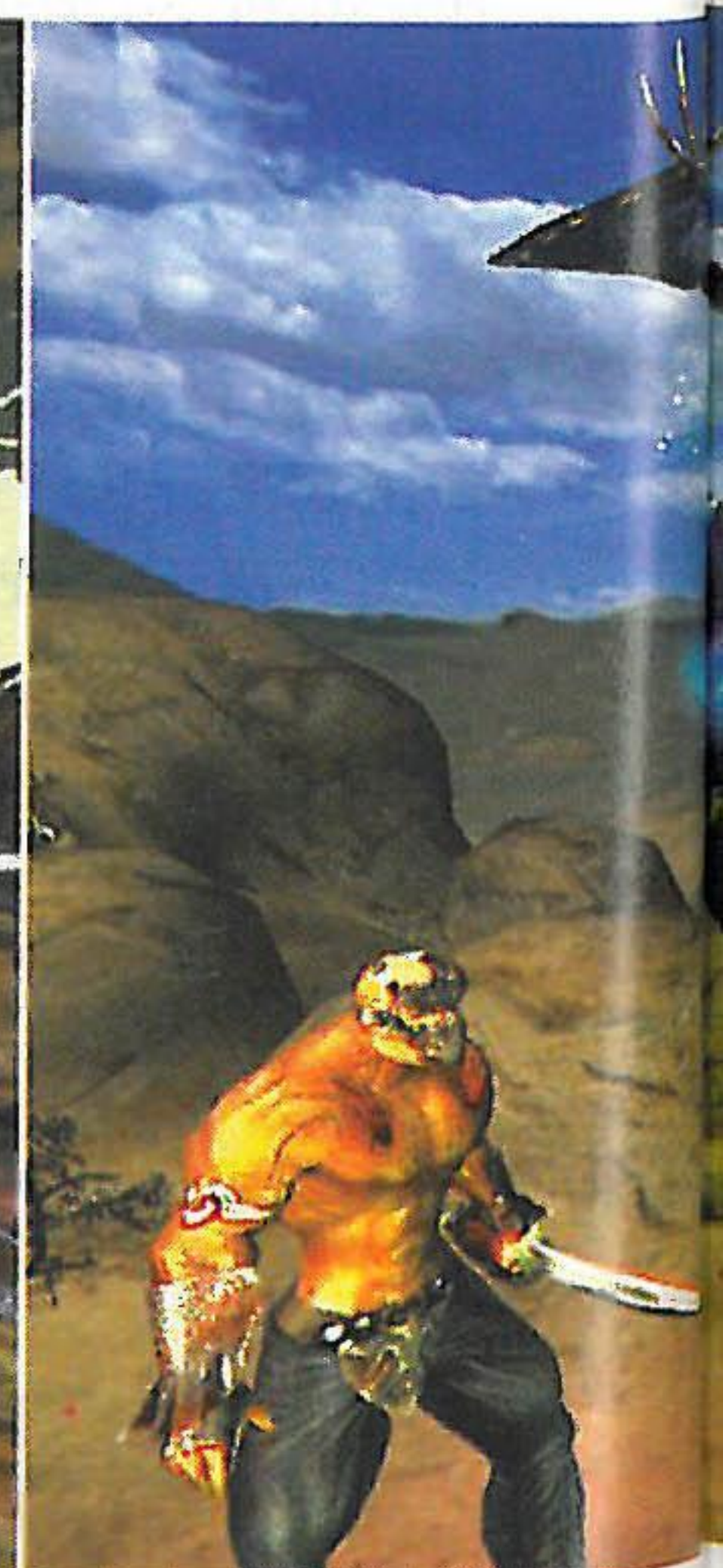
Noul sistem ne așterne sub nas un câmp de bătălie împărțit în două emisfere. Această delimitare nu influențează spațiul tău de mișcare, dar, dacă monștri invocați petrec prea mult timp în spațiul advers, ei vor începe să-și piardă din hit points. În schimb, formulele magice pot fi recitate doar în sfera de influență proprie, ele consumând o anumită cantitate de energie magică. Mana poate fi dobândită colectând bilele care



DIFERITELE CREATURI sunt reprezentative pentru lumea Magic The Gathering



MINUNATELE ANIMAȚII vor fi admirate doar de chibiții din jur



apar la diferite intervale de timp în diverse puncte ale spațiului de joc (mai ceva ca alba-neagra). Numărul bilelor colectate determină cantitatea de magie care-ți stă la dispoziție. Mana consumată se reîncarcă treptat pentru a putea fi investită ulterior în noi și noi vrăji.

Pentru a îndeplini scopul jocului, adică învingerea magicianului advers, te poți folosi de trei tipuri de cărți. Cele mai ușor de folosit din prima categorie sunt diferitele creaturi. După ce au fost invocate, acestea pornesc într-un marș stalinist spre adversar confruntându-se cu eventualele creaturi oponente care le stau în cale. Dacă supraviețuiesc

acestui rendez-vous, ei se întorc la punctul de pornire, de unde adunându-și suflul, păduchii și hit points rămase pornesc o nouă ofensivă. Unele dintre aceste creaturi dispun și de abilități speciale cum ar fi first strike (dacă se întâlnesc cu un inamic aceste creaturi vor lovi primele), trample (avansează în spațiul advers până ucid toate creaturile adverse sau până mor eroic) ori flying (aceste creaturi au darul zborului). În a doua categorie de cărți se încadrează spell-urile de unică folosință, care după activare își exercită efectul instantaneu asupra țintei. Așa-numitele en-

chantments, constituie cea de-a treia categorie: după activare au un efect permanent asupra tuturor țintelor. Efectul vrăjilor poate fi însă anulat de counter-spell-ul potrivit. Toate cărțile prezente în joc sunt alese din cele cinci culori diferite ale lui MtG. Colectând cărțile pe care le primești în semn de recompensă pentru îndeplinirea misiunilor, vei putea forma un deck de 70 de cărți (14 cărți din fiecare culoare) cu care să pornești la bătălia finală. Nu vei simți lipsa sutelor de cărți din jocul original, deoarece producătorii au reușit să adune cărțile specifice fiecărei culori și au reușit să le combine încât amalgamul să funcționeze.

Durata extrem de scurtă a jocului este alinată doar de supracomplicarea controlului. Îți va trebui



ceva timp să te obișnuiești cu multitudinea de taste care trebuie apăsate cu o viteză care l-ar trimite chiar și pe Speedy Gonzales la reanimare. Trebuie precizat că un gamepad reduce considerabil chinurile prin care trebuie să treci. Grafica jocului este un adevărat deliciu, cel puțin pentru spectatori. Din cauza ritmului de joc extrem de tonic, ca jucător nu prea vei avea timp să admiri nici măcar impozantele animații ale vrăjilor. Muzica de fundal își face treaba, vocile personajelor se pot deosebi ușor și cam atât. Partea audio nu este deloc specială.

Magic The Gathering Battlegrounds trebuia să mărească tabăra fanilor, racolând noi victime inocente și neștiutoare. Din cauza lipsurilor, n-aș fi sigur că acest lucru se va realiza. Mai mult, Battle-

grounds poate să trezească sentimente contradictorii în jucătorii experimentați, care la un moment dat își vor pune întrebarea dacă e justificată prezența cuvintelor **Magic The Gathering** în titlul jocului.

NECIOPLITU` PATRIEI

jacint@pcgames.ro

PC Games Forum
<http://www.pcgames.ro/forums>

Punctaj MtG: BATTLEGROUNDS

PRODUCĂTOR
Secret Level

DISTRIBUITOR
Atari

PREȚ
cca. 35 euro

VÂRSTĂ
De la 14 ani

MULTIPLAYER
Rețea 2
Internet 2

PRO & CONTRA

- + Atmosferă plăcută
- + Multiplayer reușit
- Câteodată prea haotic
- Mult prea scurt

GRAFICĂ	89%
SUNET	75%
CONTROL	82%
ATMOSFERĂ	87%
DESIGN	71%
MULTIPLAYER	89%

82 %

NECESAR
CPU 800 MHz
128 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1500 MHz
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
MAGIC THE GATHERING
ETHERLORDS 2



GRAFICA POMPOASĂ contribuie la realizarea atmosferei care nu se încadrează în lumea lui MTG



Puțini se mai încumetă, în ziua de azi, să producă strategii turn-based dedicate fanilor hardcore ai genului, dar iată că cei de la Wargaming.net au mers chiar mai departe și **au creat o strategie "think based" de cea mai bună calitate, pe baza conceptului "Secret Allies"**

Lansat la finele anului trecut, jocul de strategie **Massive Assault** s-a bucurat de un succes considerabil în rândul amatorilor și, mai ales, a profesioniștilor strategiilor pe ture; componenta sa online, deși rudimentară, a devenit rapid unealta preferată a TBS-iștilor de pretutindeni. Așa încât, prin luna decembrie, producătorul Wargaming.net s-a reîntors frumos la treabă și a demarat proiectul **Massive Assault Network** - un joc rămas neschimbat, la nivelul gameplay-ului din timpul luptelor, dar care rafinează modul de joc online și-i adaugă o serie de funcții esențiale: chat in-game, căutare de oponenti, lansări de "provocări" personale, turnee și statistici detaliate. De pe urma corecturilor nou introduse se bucură și scenariile singleplayer, bug-urile dispărând fără urmă, în timp ce AI-ul a rămas la fel de competent - dar și predictibil, de la o vreme. În schimb, adevărata profunzime a lui **MAN** apare în partidele multiplayer (online), unde o singură tură poate dura o zi întreagă, dacă cei doi combatanți umani se întâmplă să aibă un orar ludic incompatibil sau (mai grav!) un spirit ardelenesc pur-sânge... Deci, unde rămăsesem?... Mă rog, să trecem mai departe.

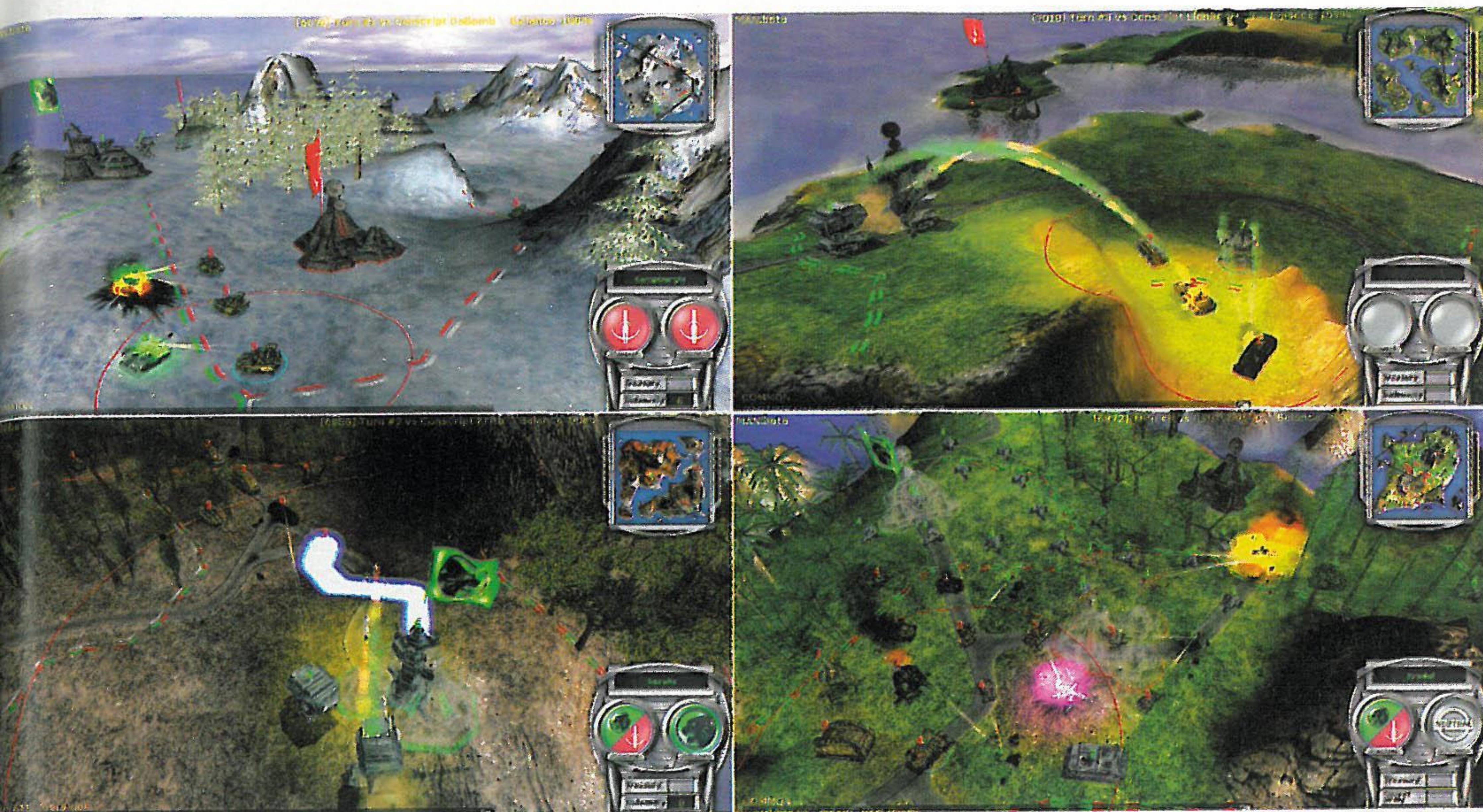
După prima misiune singleplayer, îmi ziceam "Ah, un joc simplu: unități identice, damage fix, miști, tragi și gata". Dar nu-i chiar așa: **MAN**

e un joc al naibii de perfid iar, după câteva partide jucate cu adversari umani, descoperi că nici ei nu sunt mai prejos. Aparenta simplitate inițială se prăbușește rapid, sub năvala unor manevre dintre cele mai diabolice și surprinzătoare, completate cu ocazionalele greșeli de neatenție, ce trebuie speculate fără pic de milă! Pe undeva, echilibrul extrem de strâns, dintre forțele Free Nations Union (F.N.U.) și Phantome League (P.L.), te poate duce cu gândul la o partidă de șah; în timp ce stilul de gameplay este mult mai apropiat de seria **Panzer General** sau **Pacific General**, în funcție de specificul hărții. Principala diferență e că aceste jocuri presupuneau o oarecare doză de

noroc, atacurile decurgând ușor diferit, de la un Load la altul. Dar, în același timp, exista și acea distincție strategică dintre tabere, fiecare având o serie de unități specifice și, deci, posibilități tactice superioare. În contrast cu TBS-urile marca SSI, producătorii lui **Massive Assault** au optat pentru un gameplay mult simplificat (chiar abstractizat, aș putea spune), incluzând doar câte 13 unități pentru fiecare facțiune, identice ca atribute. Totuși, în spatele unui echilibru de forțe aparent inert, se ascund o sumedenie de mișcări și combinații posibile, victoria fiind condiționată de o chibzuire profundă a manevrelor, cu cât mai multe ture în avans.

Unitățile F.N.U. și P.L.

F.N.U.	LAV	Tank	Mortar	Land Transport	Heavy Bot	Rocket Launcher	Guard Tower	Amphibian	Destroyer
	HP: 4	HP: 5	HP: 4	HP: 3	HP: 7	HP: 3	HP: 9	HP: 4	HP: 5
	Mov: 1	Mov: 2	Mov: 1	Mov: 5	Mov: 2	Mov: 1	Mov: 0	Mov: 3	Mov: 3
	Dmg: 1	Dmg: 2	Dmg: 2	Dmg: 0	Dmg: 3	Dmg: 3	Dmg: 2	Dmg: 2	Dmg: 1
	Rng: 1	Rng: 1	Rng: 2	Rng: 0	Rng: 2	Rng: 4	Rng: 4	Rng: 1	Rng: 2
	Price: 1	Price: 2	Price: 2	Price: 2	Price: 4	Price: 4	Price: 4	Price: 3	Price: 2
P.L.	Smallfoot	Bio-T	Scorcher	UPS	Ostrich	Annihilator	Death Turret	Triton	Killer Whale



De notat că, la crearea unei partide, se poate impune o limită de 1, 3, 7 sau 14 zile, pentru ca fiecare jucător să-și încheie tura proprie. Aceste intervale pot părea ușor exagerate, dar s-ar putea să-ți schimbi și tu părerea, din momentul în care vei desfășura câte 10-20 de partide simultan - primind, completând și trimițând turn-urile care-cum apuci, până nu-ți mai amintești de unde ai pornit sau, mai important, încotro! Desigur, există și jucători care urmăresc să poarte doar confruntări puține și rapide, caz în care timpul deja începe să-și pună amprenta asupra eficienței manevrelor, alese la repezeală.

În cele din urmă, toate strategiile și tacticile super-sofisticate au ca scop un singur lucru: controlul teritoriilor. Importanța acestora se manifestă sub o serie de aspecte, de care trebuie să ții cont la alegerea, invadarea sau apărarea lor. Încă dinainte să recrutezi sau să miști vreo trupă, trebuie să-ți planifici ruta pe care o vei urma, pentru a cuceri capitala adversă (ori neutră) și să analizezi particularitățile geografice ale teritoriului: strâmțori ușor de apărat, păduri greu de traversat, platouri elevate pentru lansatoare etc. - toate acestea având o importanță tactică hotărâtoare. De asemenea, nu va fi totuna să invadezi, cu patru tancuri, un teritoriu neutru ce valorează 8\$ și care îți poate arunca pe cap trupe de gherilă (apărători) în valoare de 4\$; sau, cu aceeași armată, să forțezi granițele unui teritoriu de 16\$ - caz în care oponentul își va putea încropi rapid o apărare mult mai eficientă, având la dispoziție un buget dublu pentru apărare. Iar, dacă se întâmplă ca respectivul teritoriu să fie și un aliat secret al inamicului, te poți lua liniștit cu mâinile de cap și să faci cale-ntoarsă.

Subtilități mai sunt ele o grămadă: de exemplu, folosirea eficientă a transportoarelor sau împrăștierea de trupe slabe prin teritoriul inamic,

pentru ca acesta să nu poată (re)dobândi controlul și, implicit, să colecteze "impozitul" aferent. Însă acestea le vei descoperi destul de rapid, fie prin propria-ți intuiție strategică, fie de pe urma lecțiilor usturătoare primite, după două-trei partide purtate în compania virtuală a unor oponenti reali. Socotind și că **Massive Assault Network** poate fi download-at chiar de pe site-ul oficial (cel puțin o hartă putând fi jucată în mod gratuit, la această oră), îți recomand să încerci acest joc fără pic de ezitare. Dar neapărat online!

www.massiveassaultnetwork.com

PAPA IOAN PLEAZNĂ I

serban@pcgames.ro

PC Games Forum
http://www.pcgames.ro/forums

Punctaj MASSIVE ASSAULT NETWORK

PRODUCĂTOR
Wargaming.net

DISTRIBUITOR
Wargaming.net

PREȚ
download gratuit

VÂRSTĂ
De la 12 ani

MULTIPLAYER
Rețea -
Internet 2

PRO & CONTRA

- Un concept simplu și genial, în jocul online
- Prezentare grafică surprinzător de bună
- AI satisfăcător în scenariile singleplayer
- Tipa care comentează într-o engleză schilodită!

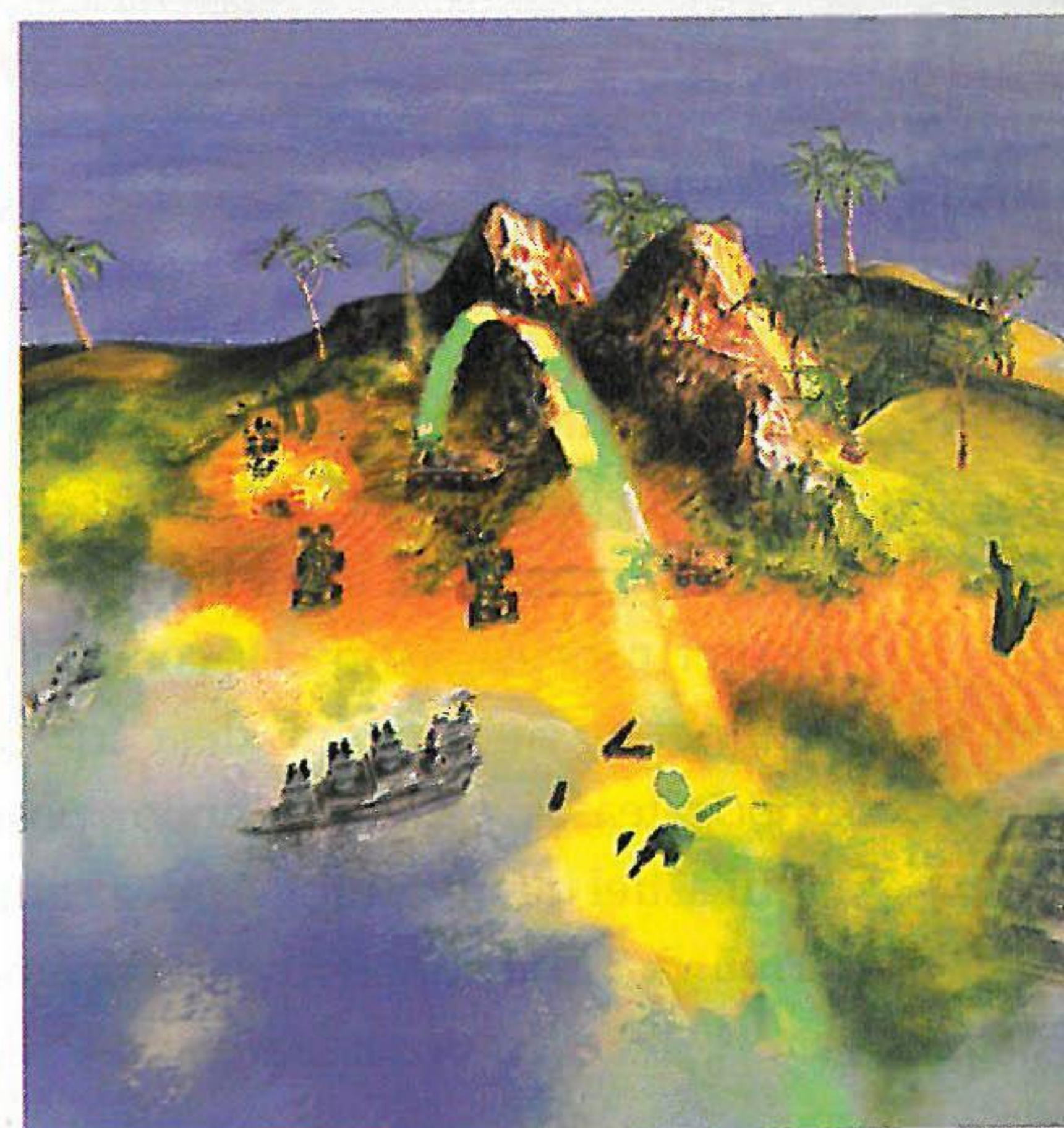
GRAFICĂ	92%
SUNET	82%
CONTROL	83%
ATMOSFERĂ	84%
DESIGN	92%
MULTIPLAYER	95%

88 %

NECESAR
CPU 600 MHz
256 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1200 MHz
512 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
MASSIVE ASSAULT
PANZER GENERAL



ORICE COLȚISOR de insulă trebuie apărat
cu disperare și, eventual, cu puținică tactică

Naval Transport	Battleship	Carrier	Bomber
HP: 4	HP: 8	HP: 7	HP: 0
Mov: 6	Mov: 4	Mov: 3	Mov: 12
Dmg: 0	Dmg: 3	Dmg: 0	Dmg: 1
Rng: 0	Rng: 3	Rng: 6	Rng: 6
Price: 2	Price: 5	Price: 6	Price: 3

Turtle	Firestorm	Pteronest	Pteroplane

Railroad Pioneer



PESTE MUNȚI ȘI PESTE VĂI tot am să găsească cabalina de oțel care mi-a furat nevasta



TRENULETELE UMPLUTE cu diverse mărfuri îți vor asigura veniturile necesare clădirii unui imperiu



ORAȘELE reprezintă un element cheie al jocului

Suntem în 1830, când Vestul Sălbatic și-a început deja cântecul de lebadă: prăfuitele orașe din mijlocul preeriilor întinse se transformă în metropole, făcându-și apariția și primele "cabaline de oțel" care leagă între ele comunitățile până acum izolate. Cum spiritul schimbării s-a cuibărit deja în văzduh, toată lumea încearcă să se îmbogățească pe seama noilor posibilități. Ca jucător vei intra în rolul unui astfel de investitor, care-și caută norocul cu lupa, întemeind o mică firmă de transport feroviar. Pornind de pe coasta de nord ale Statelor Unite vei avea posibilitatea de a rescrie cărțile de istorie și îți vei putea petrece virtualii ani de pensie, îndulciți de scleroză și parkinson, ca cel mai bogat om al lumii. Fiecare nivel începe cu construirea orașului care îți va servi drept reședință. Pentru ca totul să meargă ca pe roate va trebui să repartizezi diferite spații pentru diferite activități. De exemplu, într-o anumită zonă a orașului te vei ocupa de dezvoltarea tehnologiilor (cum ar fi noile motoare cu mai mulți căluți), iar într-o altă zonă - având în vedere necesitățile orașului - te vei ocupa de comerț. Dacă ai în spate deja o infrastructură bine pusă la punct, te poți ocupa de partea mai plăcută a jocului: va trebui să transporti dintr-un loc în altul diferite mărfuri și/sau persoane - misiuni pentru îndeplinirea cărora vei primi sume de bani care-ți vor îngrășa frumușel pușculița. Transportul neîncetat nu are un efect tocmai benefic asupra parcului tău de trenuri, așa că va trebui să pui deoparte ceva galbeni pentru întreținerea motoarelor și pentru eventuala cumpărare de noi locomotive (25 de tipuri) sau vagoane (10 tipuri). Nu trebuie să uiți însă nici de angajații tăi, a căror gamă largă se întinde de la simpli coloniști la geologii fițoși.

Grafica jocului este plăcută, însă din cauza redării izometrice să nu se aștepte nimeni la minuni. Folosirea opțiunii de zoom este lină, calitatea ridicată al detaliilor păstrându-se chiar și în cele mai apropiate perspective. E ciudat însă, că toate orașele arată exact la fel. Și mai intrigant e momentul în care exploratorii tăi cutezători dau nas în bot cu un urs vioi, ori sunt puși pe fugă de o ceată de bandiți. În spațiul de joc nu se întâmplă nimic - producătorii au făcut economie de modele - doar un singur icon atrăgându-ți atenția asupra evenimentelor. Din punct de vedere acustic jocul șchioapătă ca un veteran de război. Muzica de fundal apare și dispare fără vreo noimă, iar sunetele sunt fade. În concluzie, putem spune că **Railroad Pioneer** este un simulator solid, dar golurile lăsate de tutorial și problemele de control îi scad foarte mult din valoare.

NECIOPLITU* PATRIEI

jacint@pcgames.ro

PC Games Forum
<http://www.pcgames.ro/forums>

Punctaj RAILROAD PIONEER

PRODUCĂTOR
Kritzelkratz 3000

DISTRIBUTOR
JoWood

PREȚ
cca. 30 euro

VÂRSTĂ
Fără limită

MULTIPLAYER
Rețea 4
Internet 4

PRO & CONTRA

- ➕ Grafică acceptabilă
- ➖ Parte acustică total nereușită
- ➖ Gameplay repetitiv

GRAFICĂ	80%
SUNET	73%
CONTROL	78%
ATMOSFERĂ	79%
DESIGN	80%
MULTIPLAYER	81%

79 %

NECESAR
CPU 750 MHz
128 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1500 MHz
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
RAILROAD TYCOON 3



Frați de pușcă

Nu cred să fie vreun fan al FPS-urilor militare, care să nu fi luat la ochi tendința tot mai evidentă a genului, din ultimul an (în mod deosebit). Storcerea oricărui scenariu imaginabil, fie el de pe vremea celui de-al doilea război mondial, din Vietnam sau din orice alt colțișor de lume, rămas "celebru" în urma vreunui conflict militar de pomină, pare să fie o preocupare de căpătâi a publisher-ilor, în ziua de azi. Pentru jocurile de strategie, acesta e un "trend" vechi de când lumea, shooter-ele începând să exploateze cu succes asemenea scenarii doar de câțiva ani încoace. **Medal of Honor: Allied Assault** este un exemplu optim de titlu, care a scos în evidență potențialul unor shootere de război bine făcute. Ulterior, FPS-ul celor de la 2015 a dat naștere unui prim șir de replici, ambientate și în alte zone fierbinți ale globului - dintre cele care s-au concentrat asupra junglelor

împânzite de Charlie, cel mai reușit fiind Vietcong, împreună cu recentul său add-on **Fist Alpha**.

În decursul acestui an, aproape toți marii publisher-i se vor grăbi să acapareze acest segment de piață: Activision cu **Call of Duty: United Offensive** (dar să nu uităm de sequel-ul **CoD2**, 'colo mai prin 2006), Electronic Arts cu **Medal of Honor: Pacific Assault**, Eidos cu **ShellShock: Nam '67**, Vivendi cu **Men of Valor: Vietnam** iar, mai nou, Ubisoft cu un foarte promițător **Brothers in Arms**, care calcă pe urmele lui **Call of Duty** și, implicit, ale lui **MoH:AA**.

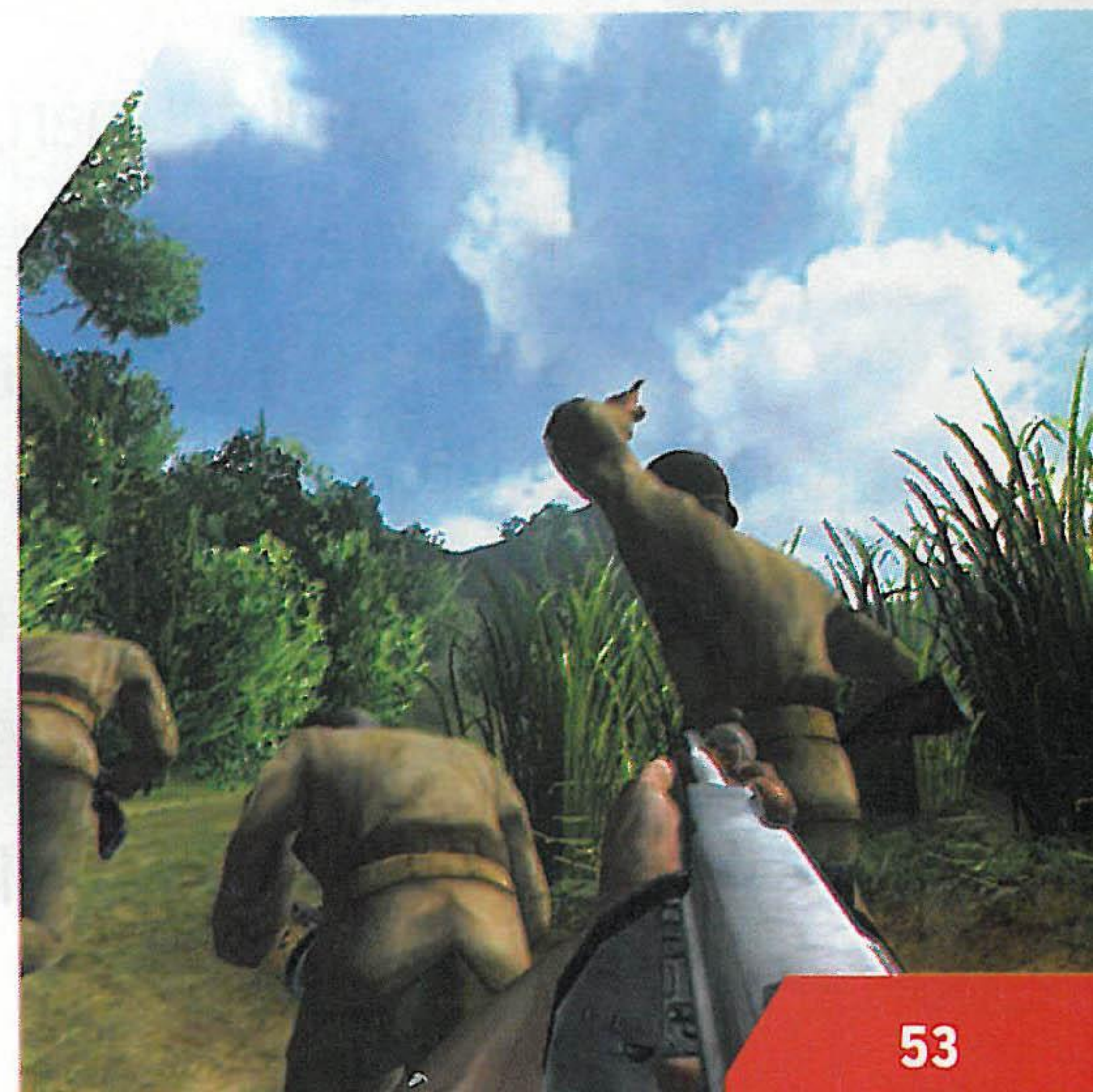
Numai Atari sfidează această listă, prin curioasa-i absență, așteptând probabil momentul oportun (E3 2004?), pentru a-și face publică noua colecție de titluri - printre care nu m-ar mira să regăsim și unul, așa... mai războinic și pe-mpușcatelea.

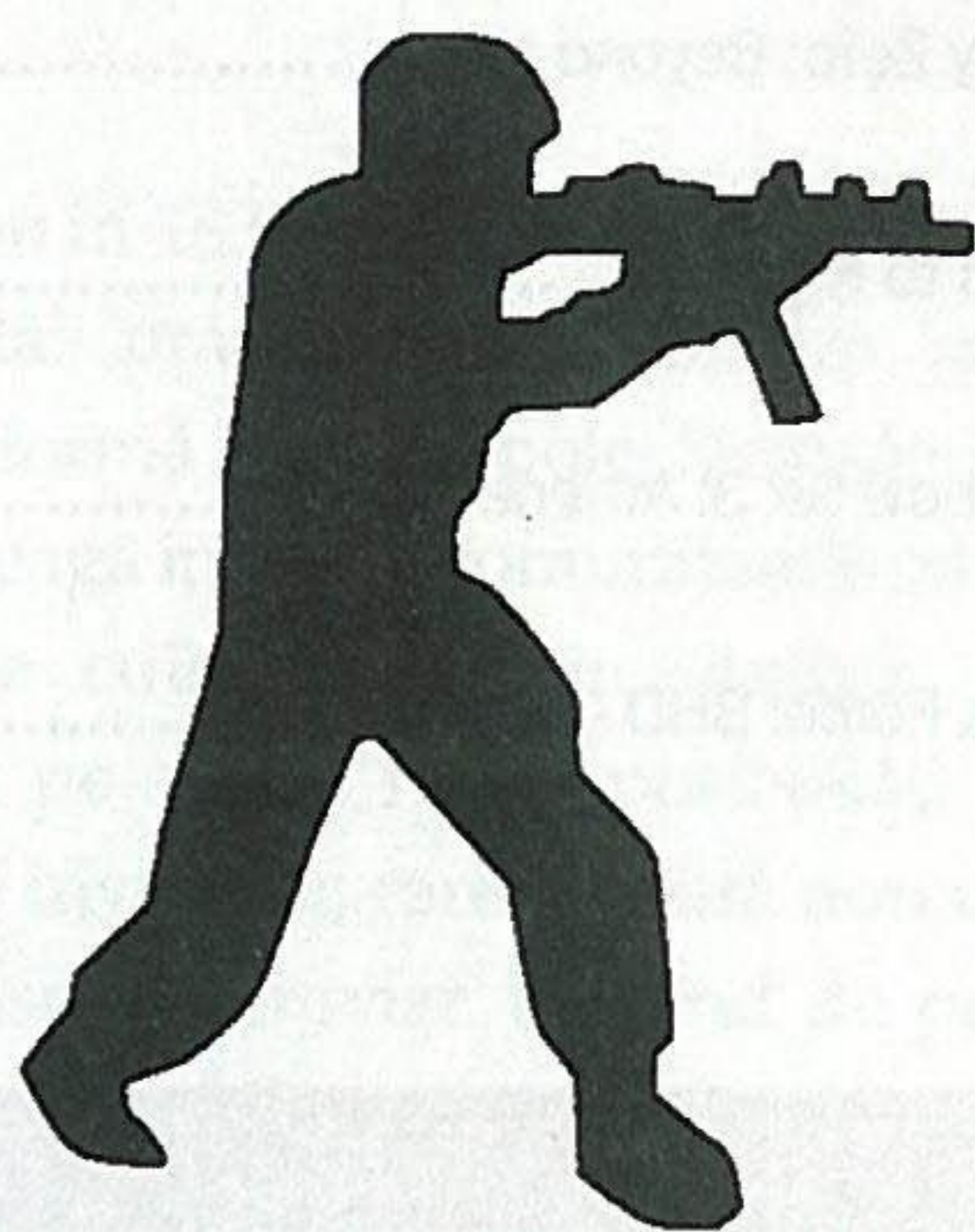
PAPA IOAN PLEAZNĂ |

serban@pcgames.ro

CUPRINS

Counter Strike: Condition Zero.....	54
Wars and Warriors: Joan of Arc.....	58
Battlefield Vietnam.....	60
Gorky Zero: Beyond Honor.....	62
Dead to Rights.....	64
Rainbow Six 3: Athena Sword.....	66
Delta Force: BHD - Team Sabre.....	68





Counter Strike: Condition Zero

După foarte lungi amânări, după ce a fost necesară schimbarea a j' de mii de producători și după ce toată lumea a fost ținută ca pe ace în așteptarea mult râvnitului singleplayer de la Valve, iată că, în sfârșit (aleluia, strigă Cipri din spatele cănuței sale cu cafea) Condition Zero apare. **Waaaaa...**

Toată lumea a jucat Counter Strike (ce surpriză!), toată lumea a gustat din plăcerile oferite de un multiplayer tactic de "primă mână"... Ei bine, dacă nu v-ați săturat de bătrânul și deja eternul CS, Turtle Rock vă oferă cu bunătațe, prin intermediul sufletului lor mare, și bucata singleplayer a acestuia. Taaadaaa! **Condition Zero** se află, în sfârșit, pe rafturile magazinelor de specialitate, de unde face dulce cu ochiul potențialelor victime ce

doresc neapărat să se aventureze într-o perpetuă bătălie împotriva teroriștilor (how lame can you get).

Primul lucru care m-a făcut să strâmb din nas a fost, evident, limitarea opțiunilor de abordare a jocului - nu ne putem alătura decât vajnicilor luptători pentru eliberarea lumii, a.k.a. counteri (pentru mai multe explicații istorice cu privire la ce înseamnă să fii counter terrorist, vezi manualul american de istorie, pagina 10 -



CU SCUTUL ÎN SPINARE, cu pistolu-n mână, cu primarul care-mi suflă în ceafă, curat parcul de hârtii.



CU OMUL ĂSTA nu se poate juca. La propriu. Propaganda anti-tero, ce vreți...

Invadarea Iraq-ului). Ca de obicei, sărmanii teroriști au fost lăsați pe nicăieri, mulțumindu-se să curețe cazarmile maiorilor în rezervă și să "decoreze" eroic peisajul înconjurător cu cadavrele lor lipsite de vlagă... și de cel mai elementar bun simț. Înțeleg că se face propagandă la scară mondială împotriva teroriștilor, că ei este răi și face numai prostii, dar, într-un joc ce se dorește "FPS Tactic", plus "realist" pe deasupra, nu putea lipsi opțiunea de a juca cu băieții răi, cel puțin... ahem... educativ... Eh, fiecare cu problemele lui. Cum spuneam o dată, când se zvonea că Heroes V va apărea fără editor de hărți, citez: "puteți să îmi luați orice, numai editoru' să nu mi-l luați!"

Un al doilea capitol la care CZ nu prea excelează este partea grafică. OK, sunt și aici înțelegător, engine-ul de **Half-Life** este unul bătrânel, din timpuri precambriene, dar totuși, fraților, la cât a fost amânat jocul și la câți producători s-au perindat prin curtea CS-ului, ni se putea totuși oferi ceva mai bun decât un nenorocit de singleplayer linear, cu o grafică la fel de lineară.

Ei bine, dacă succesul de care s-a bucurat **Counter-Strike** la vremea lui se baza, în mare parte, pe faptul că fusese construit pe unul dintre cele mai bune shootere ale vremii (și nu în ultimul rând pe faptul că se putea descărca gratuit), în cazul lui **Condition Zero**, lucrurile stau cu totul altfel. Versiunea celor de la Valve oferă în plus față de veteranul multiplayer câteva moduri off line, o adunătură nu prea strălucită de boți, și cam atât, nimic mai mult. Aici este și buba - cum ar putea cineva

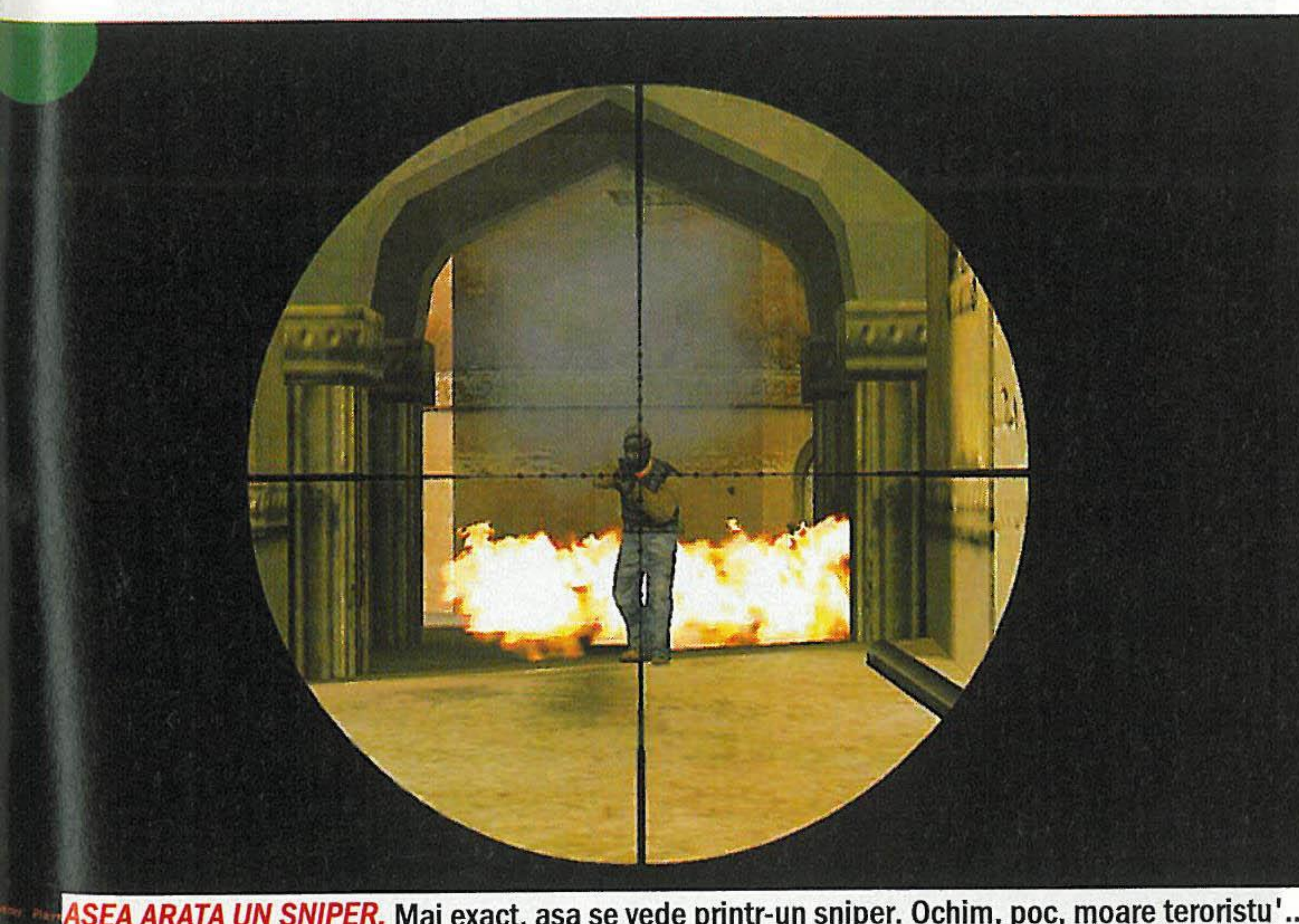
să treacă peste acest "nimic mai mult" și să descopere cele câteva calități ale jocului. Subliniez cu roșu, bold și italic, doar câteva.

Noile moduri offline se doresc

a fi o punte de lansare a jucătorului spre măcelurile online, oferind o serie de șase provocări graduale, ambalate într-un total de 18 misiuni. Va trebui să duci la bun



VAJNICII APĂRĂTORI ai libertății, americanii, cu siguranță, extermină metodic teroriștii...

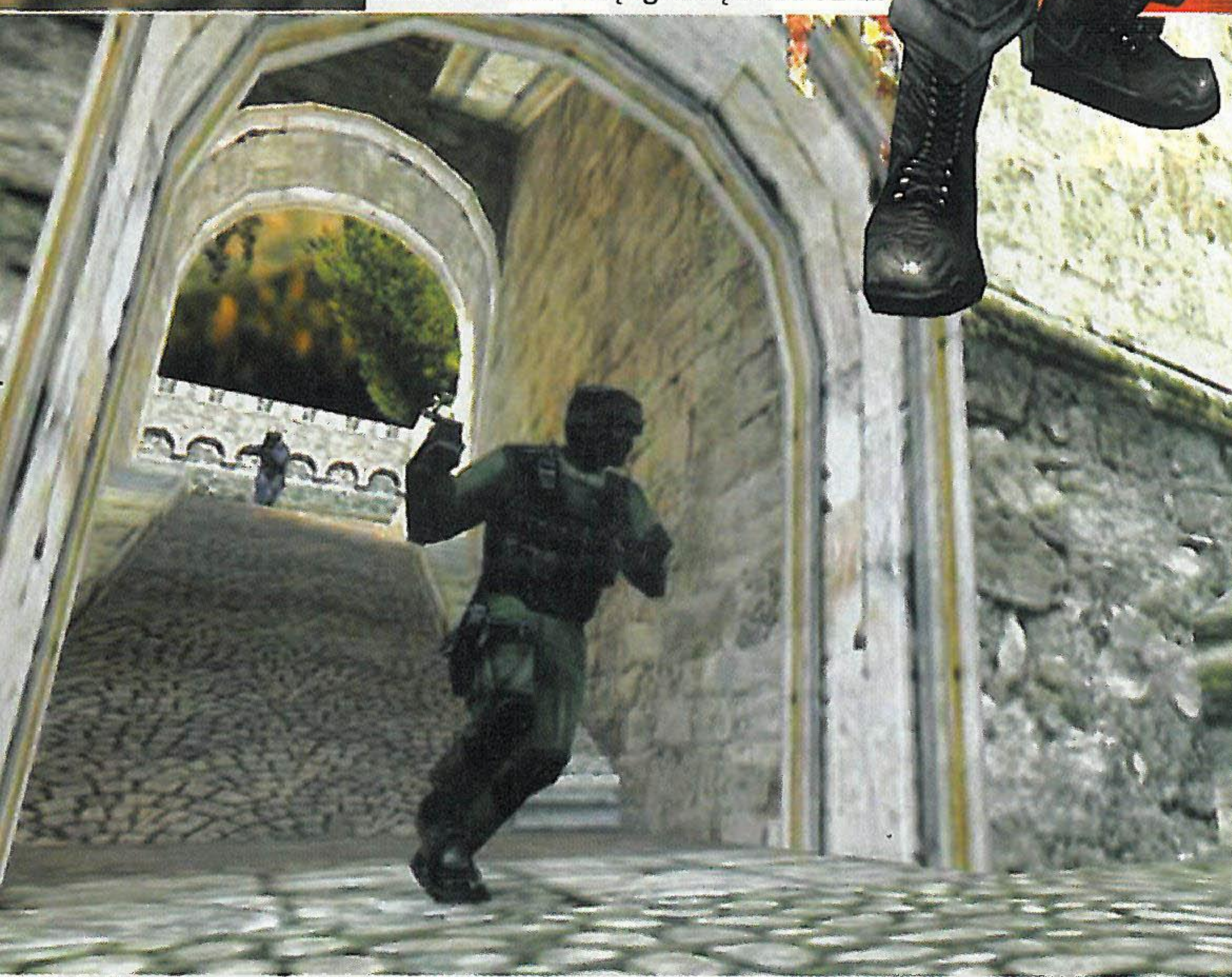


AȘEA ARATA UN SNIPER. Mai exact, așa se vede printr-un sniper. Ochim, poc, moare teroriștu'...





TERORIȘTII ÎN ACȚIUNE: Ei nu o știu încă, dar nu au cum să câștige... Așa vrea UE-ul.



AMERICANI CLASICI. Pitiți ca lașii după colțu' blocului, își așteaptă cu mândrie prada...

sfârșit toate cele trei misiuni ale unui set, pentru a putea trece la următoarele niveluri, iar dificultatea crește și ea gradual. Dacă primele misiuni se vor dovedi floare la ureche chiar și pentru cei mai neexperimentați jucători, ultimele îi vor face până și pe veteranii lui **Counter-Strike** să transpire abundent.

Obiectivele fiecărei misiuni variază în funcție de contextul în care aceasta se desfășoară. Undeva trebuie să dezamorsezi o bombă, altundeva trebuie să salvezi niște ostatici nevino-vați (blah, blah, yada, yada, how very original). Nu va fi foarte ușor să îți duci misiunile până la capăt, căci peste tot, chiar și acolo unde crezi că te afli în siguranță, teroriștii te vor aștepta pentru a-ți explica cum stă treaba cu încălcarea proprietății

private. Spre "norocul" nostru, ca niște counteri care se respectă, vom putea "cumpăra" mercenari la începutul fiecărei misiuni. În funcție de costul acestora, ne putem da seama foarte repede de ce sunt aceștia în stare (cei care costă un punct sunt mai prost antrenați decât soldații din armata română, în timp ce mercenarii de patru puncte îți vor dovedi foarte repede că cu ei nu se discută). De asemenea, soldații aceștia vin fiecare cu câte un rating în spate (skill, bravery, teamwork) și au câte o armă preferată.

În general, pentru a termina o misiune, va trebui să câștigi cu două runde mai mult decât oponentul controlat de calculator. Și asta nu e totul, căci fiecare nivel oferă provocări specifice (în funcție de dificultate, bineînțeles). Astfel, în unele locuri trebuie să câștigi runda într-o anumită limită de timp, în altele trebuie să uciți un anumit număr de inamici cu un anumit tip de armă. Aceste provocări încearcă, practic, să dea jocului o notă de complex și de



PRESS DUCK for invading Iraq. Press cancel for invading Iran. Press OK for self destruct...



Press DUCK for Spectator Menu

s sofisticat, însă pot deveni uneori arbitrare.

O altă problemă a acestor provocări este legată de modul în care jucătorul este răsplătit pentru acțiunile sale. Astfel, în misiunile unde trebuie să salvezi ostatici, nu primești nimic dacă îi salvezi după ce ai ucis întreaga echipă adversă. Imaginați-vă situația în care am fost pus atunci când, aflându-mă la ultimul prizonier, unul dintre colegii mei de arme (unul foarte deștept) a decis să îl ucidă și pe ultimul terorist care-i ieșise în cale. După ce mi-am smuls tot părul din cap, nu am putut să fac decât un singur lucru: reload... În contrast cu acest tip de misiune, avem și obiective de genul "dezamorsează bomba și fugi cât te țin picioarele", unde, chiar dacă ai măcelărit toată gruparea teroristă, trebuie totuși să te ocupi și de bombă. Ah, da, să nu uit. Mi-ar fi plăcut ca prizonierii ăștia bătuti în cap să învețe o dată și o dată să se cațere pe scări. Știu, e amuzant să îi urmărești cum se învârt, debușolați de-a dreptul, la baza scării,

dar acest lucru nu te va ajuta deloc să câștigi meciul.

Cea mai mare inovație care trebuia să apară în **Condition Zero** sunt boții. Producătorii s-au lăudat de multe ori că vor sparge gura târgului cu un AI senzațional. Ei bine, treaba asta cam scârțâie, domnilor. La început (în primele misiuni), boții nu reușeau decât să îmi strice mie, cu delicatețe de felină, toate planurile diabolice... ahem... planurile de a salva lumea. Cu timpul însă, am înțeles că aceasta este doar o problemă legată de dificultatea jocului - cu cât ajungi la nivelele superioare, cu atât AI-ul aliaților și al dușmanilor începe, cât de cât, să își revină și să nu mai dea asemenea rate-uri elementare. Acest aspect m-a făcut, dacă mai era necesar, să arunc jocul într-un colț, imediat după ce l-am terminat. De foarte multe ori, aliații mei nu reușeau să dezamorseze o amărâtă de bombă, și asta chiar după ce curățasem harta de cele mai mici semne de activitate teroristă. Când mă aflam în spectator mode (Eh, mai crăpam și eu de câteva ori, nici măcar eu nu sunt invincibil), se întâmpla des să urlu ca descreieratul prin casă, să concep cele mai inedite înjurături sau să arunc cu obiecte prin casă, atunci când echipajul meu reușea să piară cu măiestrie o partidă pe care scria mare și tare "victory!".

Overall, **CS CZ** este un joc din categoria "been there, done that". Mă miră faptul că grafica a rămas la fel de învechită, nesuferind nici măcar o singură îmbunătățire. Sigur, dacă jocul apărea acum 5 ani, ar fi fost probabil unul bun, însă, având în ziua de astăzi concurență serioasă în persoana lui **Far Cry**, va fi cam greu pentru jucători să guste un joc bazat pe engine-ul lui **Half Life**. Sunetul jocului este mai mult decât demodat, cu toate că se integrează bine în ambient. Boții te vor atenționa de multe ori pe parcursul misiunilor cu privire la poziția



CU O FAȚĂ MAI BLEAGĂ ca pisica lui bună-mea, acest counter stă și tace...



E GOD, OR E ARMATA ULTRA; în ambele cazuri, e un terorist cu carismă...

lor strategică sau cu privire la amplasarea bombelor. Cam atât este de spus.

40 de dolari? Ei bine, mie mi se pare cam mult pentru un joc de anvergura lui **CZ**. Nici măcar dacă s-ar fi comercializat la jumătate de preț, nu cred să fi mobilizat o prea mare parte a comunității FPS-iștilor din ziua de azi. Un joc puțin sub mediocru.

AL GARRONE

paul@pcgames.ro

PC Games Forum
http://www.pcgames.ro/forums

Punctaj CS: CONDITION ZERO

PRODUCĂTOR
Valve, Turtle Rock

DISTRIBUITOR
Vivendi Universal

PREȚ
cca. 40 euro

VÂRSTĂ
De la 16 ani

MULTIPLAYER
Rețea 32
Internet 32

PRO & CONTRA

- Engine de pe vremea bunicii
- Linearitate
- AI imbecil
- Sunet slab



60 %

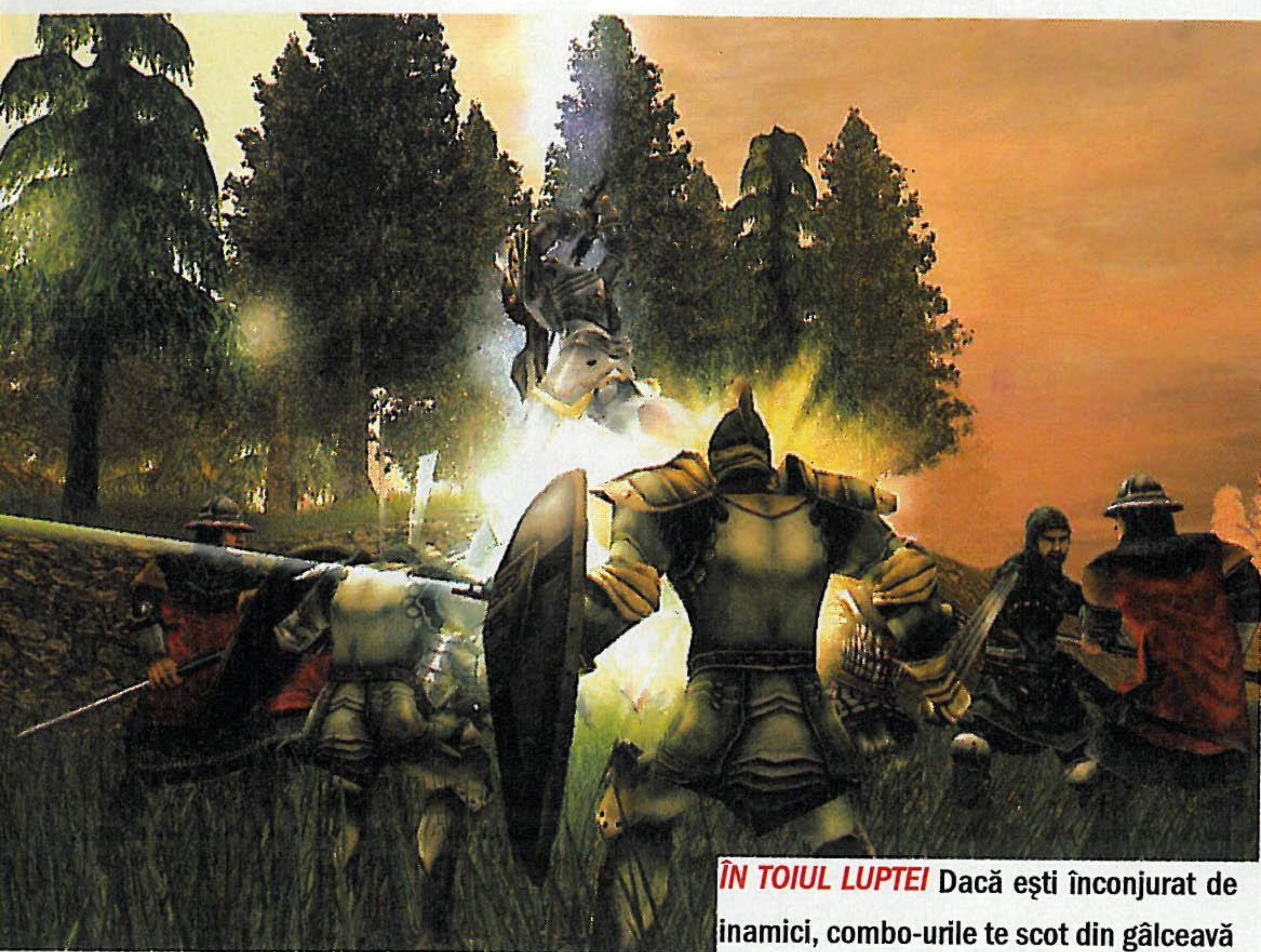
NECESAR
CPU 500 MHz
96 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 800 MHz
128 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
COUNTER-STRIKE
RAINBOW SIX

Wars and Warriors: Joan of Arc

Deși nu furnizează staruri precum John Malkovich sau Mila Jovovich, **mult așteptatul joc țintuiește în fața monitoarelor fanii RPG-urilor care nu au răbdare pentru dialogurile kilometrice, și vor ceva mai multă acțiune**



ÎN TOIUL LUPTEI Dacă ești înconjurat de inamici, combo-urile te scot din gâlceavă



MOMENTE DE RESPIRO Nu sunt prea multe și nu durează foarte mult

Având în vedere titlul, tema jocului cred că este destul de clară: **Joan of Arc** ne poartă în Franța anului 1429, unde o tânără curajoasă împreună cu companionii săi va izgoni acasă britanicii, pe parcursul a opt niveluri. În rest, nu se pot spune prea multe despre poveste: o lecție de istorie mai plăcută decât cea din sălile de clasă. Deși la prima strigare cele opt misiuni pot să pară cam puține, mai ales dacă luăm în considerare că primul stagiul se poate termina în

aproximativ 10 minute. Datorită însă nivelului de greutate care crește vertiginos, jocul se va dovedi destul de lung. În plus, odată cu înaintarea în **Joan of Arc** (nu vă gândiți la năzbâtii), hărțile vor deveni mult mai încăpătoare și vor găzdui din ce în ce mai multe trupe ostile.

Ca să poți avansa, vei avea de îndeplinit anumite quest-uri principale care vor fi completate de sarcini secundare opționale. În prima jumătate a

jocului nu prea vei avea altceva de făcut decât să tai și să zdrobești tot ce-ți iese în cale. Întorsăturile firului epic nu vor deveni deranjante nici în a doua jumătate pentru că... nu există: și acolo va trebui să căsăpești cam tot ce-ți iese în cale! Indiferent dacă mărșăluiești spre victorie în șaua unui cal ori îți tocești cizmele de oțel, dacă strângi în mâini un paloș tăios sau binecuvântezi englezii (cu ale lor ceaiuri de ora cinci cu tot) cu săgețile din tolba de pe spate, vei simți cum îți crește nivelul adrenalinei până peste cap. Întreg jocul a fost orientat pentru a reda lupte grandioase și cât mai savuroase. Încă de la misiunea a doua, când trebuie să aperi Orleans-ul împotriva cuceritorilor, devine evident faptul că lupta de aproape a primit un rol mai accentuat. Cei care aleg acest stil de luptă vor

avea un avantaj puțin mai mare, datorită combo-urilor și power attack-urilor. Cele din urmă sunt deosebit de utile când ești prins în mijlocul horei adversarilor. Folosirea arcului devine distractivă dacă pui mâna pe vreun mănunchi de săgeți explozive. După impact, trupurile "călușarilor" veseli vor sări în toate părțile. Deși jocul poate reda în jur de 2000 de unități pe hartă, AI-ul acestora lasă de dorit. În timpul încăierărilor soldații își caută ascunzători sau își iau tălpășița dacă se simt în inferioritate. De multe ori însă, se va întâmpla ca în timp ce o ceată de soldați britanici o ia pe cocoasă, camarazii lor care sunt cu 10 metri mai încolo să stea și să privească spectacolul de parcă ar fi cel mai normal lucru din lume. Pentru fiecare inamic căsăpit primești un anumit număr de puncte de





IDILĂ DE FAMILIE Joan of Arc jucându-se cu prietenii ei din Anglia

experiență care pot fi investite în dezvoltarea anumitor abilități ale eroinei. Un sistem extrem de simplu și totuși motivant.

Joan of Arc a fost anunțat ca un 3D Strategy Action RPG. Până acum am găsit partea de action și cea de RPG, partea de strategie va apărea însă abia după terminarea celei de-a cincea misiuni. De acolo, vei putea preschimba barda de măcelar în bastonul de general, transformând jocul într-un fel de RTS. Acest mod de joc este util numai în situațiile în care îți stau în cale turnuri sau dacă trebuie să treci de poarta vreunui castel. În rest, din cauza complicității inutile a controlului, partea de RTS nu oferă nici un fel de distracție.

Deoarece luptele au loc în timp real, nu prea vei avea timp să te joci de-a turistul chinez și să fotografiezi mirat fiecare cocioabă. Nici nu prea ai avea ce prinde în focarul obiectivului: deși casele și castelele sunt variate și arată destul de bine, în general grafica împrejurimilor nu este prea atractivă. În așezările care încă sunt loiale Franței îți poți procura hrană, arme și armuri. În afara de aceste băcănii, nu poți intra în nici o altă clădire, sătenii însă îți pot furniza informații utile sau îți pot încredința misiuni secundare. E puțin ciudat să vezi cum aceste clădiri și așezări apar ca prin miracol din ceața virtuală a jocului. Deși există schimbări metereologice și un sistem de alternanță zi/noapte, aceste

elemente nu vor avea nici un efect asupra gameplay-ului. Animația personajelor este destul de reușită, la fel și mișcările lor din timpul luptelor. După misiunea a cincea însă, din cauza numărului extrem de mare de inamici, nu vei mai putea distinge exact cu care soldat te-ai luat la trântă.

Din punct de vedere acustic, Joan of Arc excelează (nu că ar avea o voce așa de frumoasă). Marc Derell împreună cu Rednote Audio au realizat o coloană sonoră excelentă. Munca lor este umbrată însă de unele sunete din timpul luptelor care sună puțin cam ciudat, și de vocile sincron care au fost interpretate de actori fără experiența necesară.

În concluzie, pot spune că Joan of Arc este un joc care deși abundă în defecte, rămâne totuși distractiv. Potențialul de care dă dovadă jocul nu a fost exploatat de către producători, acesta aterizând doar în categoria "se putea și mai bine".

NECIOPLITU PATRIEI
jacint@pcgames.ro

Punctaj W&W: JOAN OF ARC

PRODUCĂTOR
Enlight Software

DISTRIBUTOR
Enlight

PREȚ
cca. 30 euro

VÂRSTĂ
De la 12 ani

MULTIPLAYER
Rețea -
Internet -

PRO & CONTRA

- O serioasă doză de adrenalină
- Lipsa unui fir epic decent
- Prea mult sânge pe metru pătrat
- Prea puțină materie cenușie

GRAFICĂ	73%
SUNET	84%
CONTROL	76%
ATMOSFERĂ	80%
DESIGN	74%
MULTIPLAYER	-%

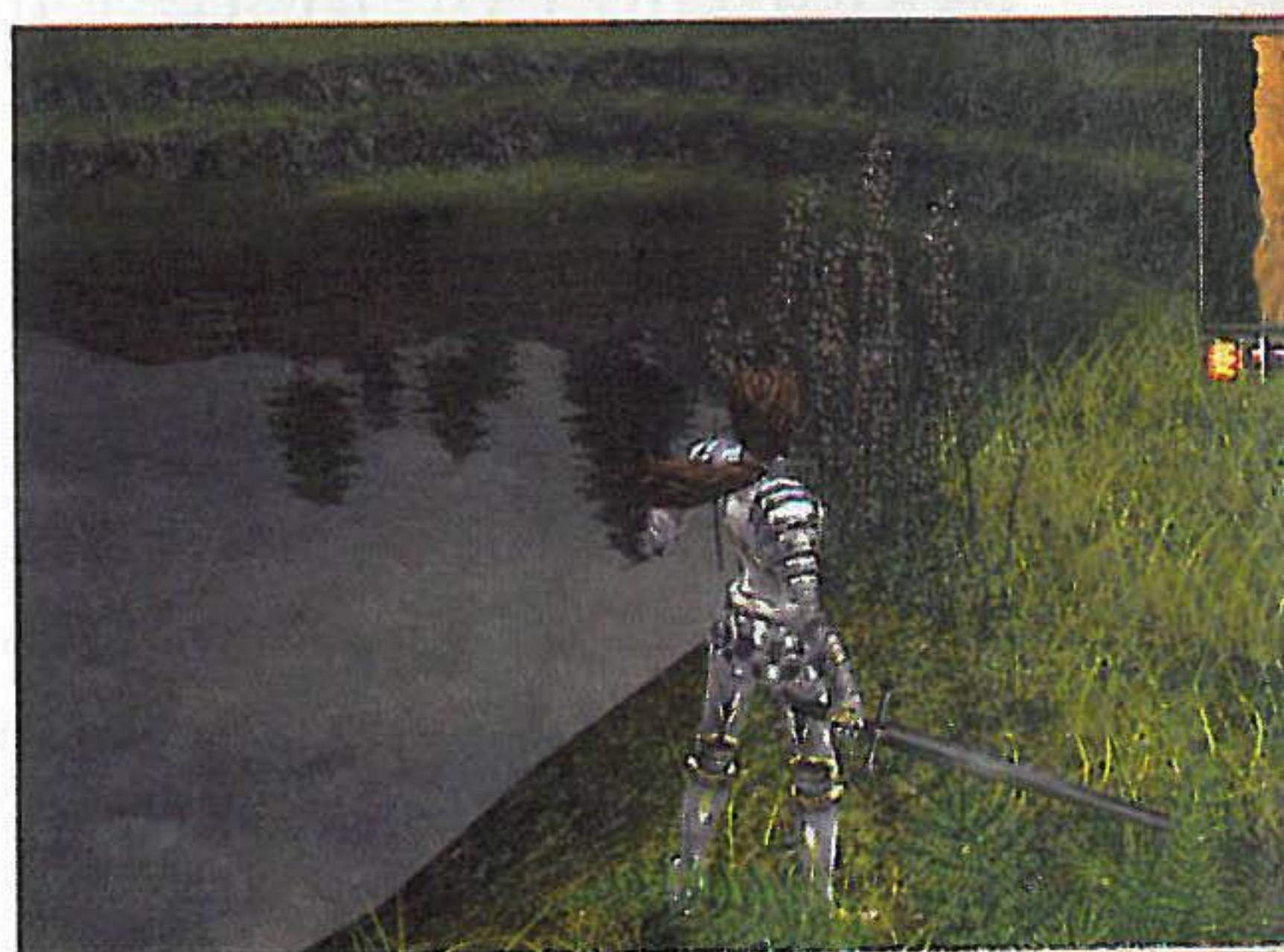
77 %

NECESAR
CPU 800 MHz
256 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1700 MHz
512 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
FREEDOM FIGHTERS
ENCLAVE

POSEDAREA UNUI CAL îți conferă anumite avantaje tactice



PC Games Forum
http://www.pcgames.ro/forums



Battlefield Vietnam

Voi nu v-ați plictisit de jocurile bazate pe "universul" celui de-al Doilea Război Mondial? Grrr, eu sunt sătul de scrâșnetul nisipului de la Omaha Beach, de gerul de la Stalingrad și de pădurile europene. Simt nevoia unei schimbări, vreau ceva primitiv, o junglă poate... **cred că Vietnamul poate fi locația perfectă pentru destinderea nervilor!**

Electronic Arts a ridicat mână și acum suntem pe punctul de a participa la un nou deceniu de jocuri ambientate în Vietnam... dacă tot s-au schimbat și secolul și mileniul, "dosarul" Vietnam poate fi văzut într-o cu totul altă lumină. Urmarea faimosului **Battlefield 1942** nu are loc în zonele montane ale lui Vietcong. EA ne ține de mână și ne trimite - inocenți cum suntem - în focul bătăliilor purtate de trupele americane împotriva armatei Vietnamului de Nord, faimoasa NVA. De din vale de Ia Dang, până-n orașul Qan Tri (ai ceva drum de bătut, crede-mă!) iei arma în mână și re trăiești un conflict teribil, dar nu oricum, ci în manieră DICE.



Nici nu se încarcă bine jocul și remarci o atenție deosebită (care lipsea în **Battlefield 1942**) acordată meniului jocului. Grafica este captivantă, muzica te mobilizează și interfața este îmbogățită, dar fără a influența negativ gameplay-ul. Cum intri în joc, observi că figurile se bucură de un nivel bun de detaliu, o complexitate anume și că texturile sunt la înălțime. Soldații au evoluat în G.I.'s cu un număr consistent de ore de culturism în mușchi și cu maxilarele încleștate zoologic pe guma de mestecat "made in USA". Vă mărturisesc că nu-mi dau seama care pot fi caracteristicile acestei gume, dar se pare că are un cert efect belicos asupra bietului om! Deh, chestiune de simțământ! Modelele armelor nu te fac să bocești după **Call of Duty** sau **Vietcong**, mai mult, sunt chiar bine texturate și prezintă animații reușite. Vehiculele sunt bogate în poligoane și se mișcă natural, fizica

elicopterelor fiind excelentă. Vestea bună este că nivelurile nu sunt ambientate în întregime în junglă, ci din contra: aceasta apare arareori și nu atinge gradul de detaliu pe care-l aveau celelalte jocuri. Doar obiectivul lui **Battlefield Vietnam** este să te facă să re trăiești marile bătălii rurale ale acestui război! Este lăudabil efortul producătorilor de a realiza un ambient natural, plăcut ochiului și care să nu cadă prea greu stomacului hardware-ului nostru.

Este dificil să-ți faci o impresie de ansamblu atunci când vorbești despre designul de nivel: 14 niveluri nu înseamnă prea mult și, de-seori, din cauza noilor moduri de joc *Evolution* (punctele fiecărei echipe sunt cărate de pe o hartă pe alta și câștigi prin suma mai multor bătălii), care se alătură în tranșee lui *Assault* și *Conquest*, se întâmplă ca aceeași hartă să fie reluată, cu mici modificări estetice și o dis-

punere alternativă a waypoints. Hărțile sunt bine studiate, în așa fel încât să creeze un front unic și să împrăștie cât mai puțin jucătorii, iar locațiile urbane oferă tactici de joc interesante, reușind să-ți dea impresia de film "Full Metal Jacket". Flower Power, mișcarea hippy, explozia rock-ului și a R&B nu putea să nu lase urme și în coloana sonoră a noului titlu de la EA. Mai ții minte "Good Morning, Vietnam"? Anii de război au însemnat și o adevărată ofensivă a rock-ului... Nimic nu-i întâmplător în lume! EA nu putea să nu profite de acest fapt pentru a adăuga un plus de spectaculozitate jocului. Nu ai cum să rămâi rece la melodii ca "Fortunate Son" a celor de la Creedence Clearwater Revival... Sunt vreo 15 piese pe care le poți asculta și când conduci orice vehicul din joc și mai ai la dispoziție și o cartelă cu care să incluzi în joc mp3-urile proprii (pentru mine, un ACDC merge ca uns!). Este doar un retuș, dar vă jur că face cât jumătate din atmosfera jocului! Să împarți glorios cartușe ascultând Wagner este o experiență unică.

Pe câmpurile de bătălie din Indochina te așteaptă noi vehicule și arme din anii '70. Armureria este foarte bine aprovizionată în comparație cu **Battlefield 1942**. Clasele au fost înnoite și revăzute, în funcție de gameplay și au roluri mai bine definite, ca de exemplu, posibilitatea de a plasa mortiere pe câmp, de a săpa tuneluri pentru a obține waypoints mobile sau plasa capcane și sabota vehiculele inamice. Dammage-ul este mai realist, moartea survine mult mai repede și trebuie să-ți găsești locașuri de acoperire în timpul schimbului de focuri. Ce-i drept, vehiculele sunt mai puțin numeroase, dar oferă multe funcții noi, cum sunt posibilitatea ca pasagerii să tragă liber din mișcare, transformând până și bătrânele jeepuri în mijloace de asalt utile. Poate că blindatele au o fragilitate exagerată, iar balansarea claselor prezintă o anomalie curioasă: cum poate purta o persoană 15 kile de mitralieră M-60, ultraprecisă și pe distanță medie, care trage jdemii de cartușe și să mai aibă forța să mai care și proiectile pentru lansatoare? Tristă dilemă, care nu a ridicat, din păcate, probleme celor de la DICE la realizarea clasei antitanc a armatei americane, devenită un fel ubermensch emigrat...

Oricum, cert este că rețeta EA se înnoiește: după doi ani, două expansion-uri, o puzderie de mod-uri și mii de jucători care se înfruntă



CĂLDURĂ MARE! Iarăși v-ați jucat cu focul?

MAI SCHIMBAȚI ciorapii ăia, care este, că mă ia cu dureri de cap...



MĂH, IOANIE! Dă tancu' mai încolo, că nu văd inamicu'...



MĂ IUBEȘTE, nu mă iubește...

zilnic pe servere, EA lovește din nou. Marea hibă a acestui nou **Battlefield** o constituie însă numeroasele probleme de natură tehnică și lecția lui **Battlefield 1942** pare să nu fi servit la nimic. Avem la dispoziție încă un joc care are nevoie cât mai repede de un patch, căci serverele din întreaga lume explodează deja de jucători! Păcat că nu este bine optimizat, căci saga **Battlefield** poate câștiga mult în jucabilitate cu acest titlu nou, mai ales la capitolul distracție, care este peste media jocurilor aflate în circulație. Culmea e că, principalul adversar al lui **Battlefield: Vietnam** este nimeni altul decât tătucul **Battlefield 1942**, care continuă se țină lumea ciorchine pe servere și care oferă acum un cod de rețea mult mai stabil...

Good evening, Vietnam!

IANCU JIANU ZAPP-CIUL

cipri@pcgames.ro

PC Games Forum
http://www.pcgames.ro/forums

Punctaj BATTLEFIELD VIETNAM

PRODUCĂTOR
DICE

DISTRIBUITOR
Best Computers

PREȚ
cca. 30 euro

VÂRSTĂ
De la 16 ani

MULTIPLAYER
Rețea 32
Internet 32

PRO & CONTRA

- Atmosferă excelentă
- Numeroase inovații
- Jucabilitate ridicată
- Prost balansat, pe alocuri

GRAFICĂ	86%
SUNET	90%
CONTROL	88%
ATMOSFERĂ	93%
DESIGN	85%
MULTIPLAYER	92%

89%

NECESAR
CPU 800 MHz
256 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 2200 MHz
1000 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
BATTLEFIELD 1942



Gorky Zero: Beyond Honor

Uniunea Sovietică s-a destrămat, dar KGB-ul este mai puternic ca oricând. **Niște băiețași deștepți care au crezut că pot profita de pe urma experienței acestei organizații, își petrec concediul de veci pe fundul vreunui lac, în papuci de beton cu șireturi de fier.**

Unchiul Sam e din nou în pericol...



GRAFICA JOCULUI deși nu ne lasă cu fâlcile luxate, se comportă destul de bine



SURPRIZĂ! GHICI CINE E? Ai vrea tu să fie Andreea Marin

Se pare că centrul de cercetare medicală, ținut sub observație de ceva timp este de fapt un paravan pentru a ascunde experimentele cu arme biologice. Acestea din urmă sunt un alt paravan care maschează transformarea oamenilor în zombie băloși prin spălarea creierilor aferenți cobailor. Deoarece conducătorii organizației extrem de super-hiper-secrete, G8 nu prea știu ce să creadă, dar totuși nu vor să intre într-o zăcuscă internațională, se hotărăsc să-și trimită cel mai bun om să investigheze evenimentele. Nu este vorba de starul de serviciu, Sam Fisher, ci de o nouă marionetă singuratică și super-hiperletală botezată Cole Sullivan. Deși versiunea beta mi-a permis sufletului să zburde în cele mai înalte ceruri ale speranței, **Gorky Zero: Beyond Honor** este doar o simplă clonă neinspirată (inodoră, incoloră și insipidă) a popularului **Splinter Cell**. Cei cărora nu le-am stricat încă cheful de joc, sunt invitați să vadă de ce fac astfel de declarații stringente încă de la început.

Firul epic, care nu prea lasă loc de mofturi, este încă una dintre cele mai pozitive elemente ale jocului. Cum ne-am obișnuit deja, în cazul celorlalți reprezentanți ai genului, **Gorky Zero**, ne livrează un conflict e-

conomico-politic internațional (un fel de "casus belli"), care să necesite intervenția unui agent specializat. Nu putem vorbi de o poveste de duzină, de comiterea scenariului fiind responsabil celebrul autor SF, Rafal Ziemkiewicz. Întorsăturile de situații și evenimentele colorat creionate mențin tensiunea și interesul pentru joc.

Din păcate nu putem spune același lucru despre gameplay. Cel mai deranjant aspect este faptul că efectele de umbră și lumină apar ca pure chichițe grafice, fără să afecteze mecanica jocului. Din această cauză se reduc considerabil și posibilitățile: nu mai are nici un

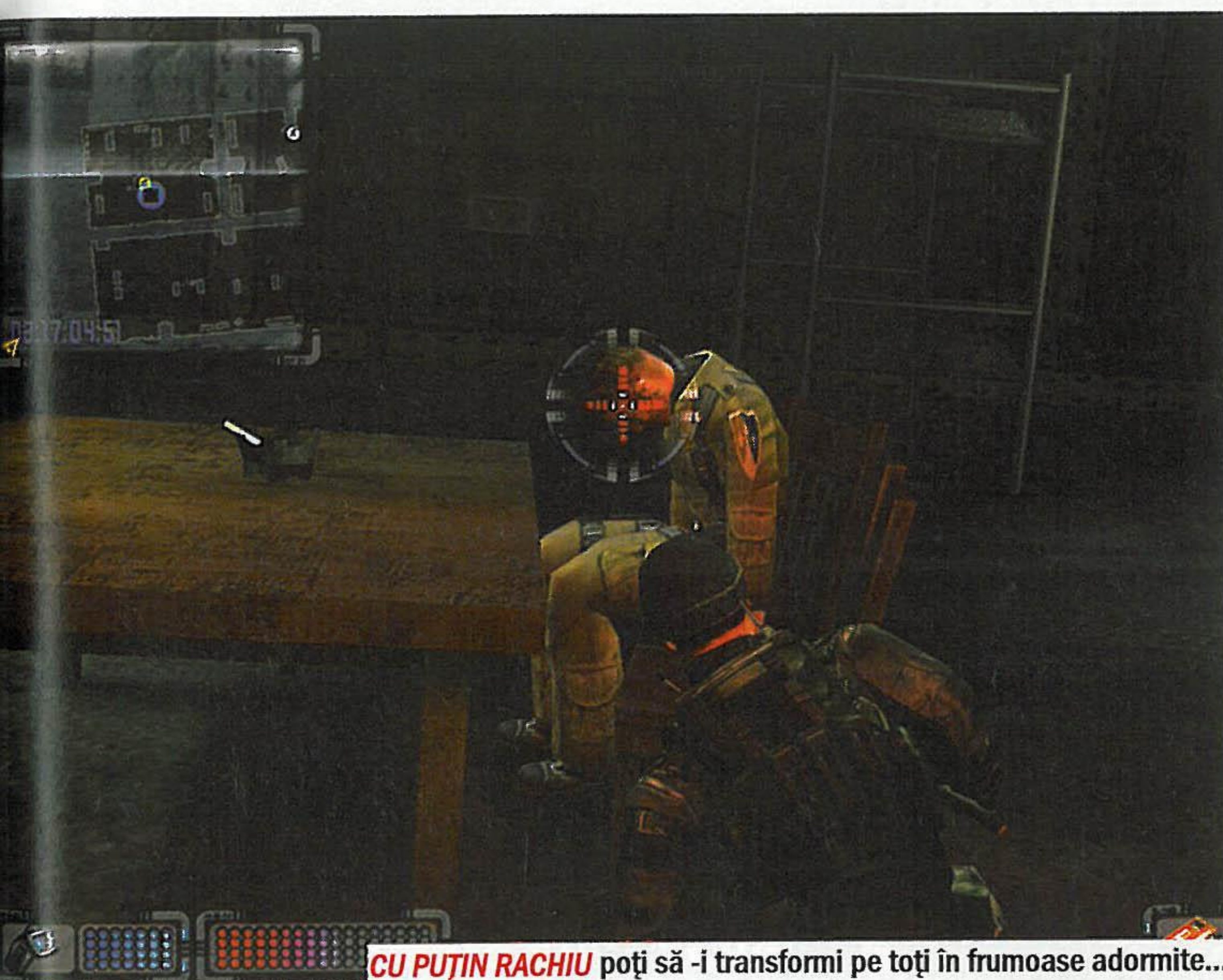
rost să zdrobești sursele de lumină, își pierde utilitatea diferitelor super-hiper-goggles care ți-ar permite să vezi și în întuneric und so weiter. Dacă vrei să te ascunzi de privirile insistente ale oponentilor te poți folosi doar de diferitele obiecte din jur, dar cum iepurașul de Paști nu prea a lăsat în urmă dulapuri de doi pe doi, nu-ți va fi ușor să devii invizibil. Deși umbrele nu oferă nici o protecție, ci servesc doar ca desert pentru cei doi bulbi din cap, ele sunt destul de impresionant realizate - la fel și efectele de fum sau cele de explozii. Producătorii trebuiau să fie însă, mult mai atenți la realizarea animației adver-

sarilor: adesea, aceștia arată ca niște pinguini la primele lor ore de step.

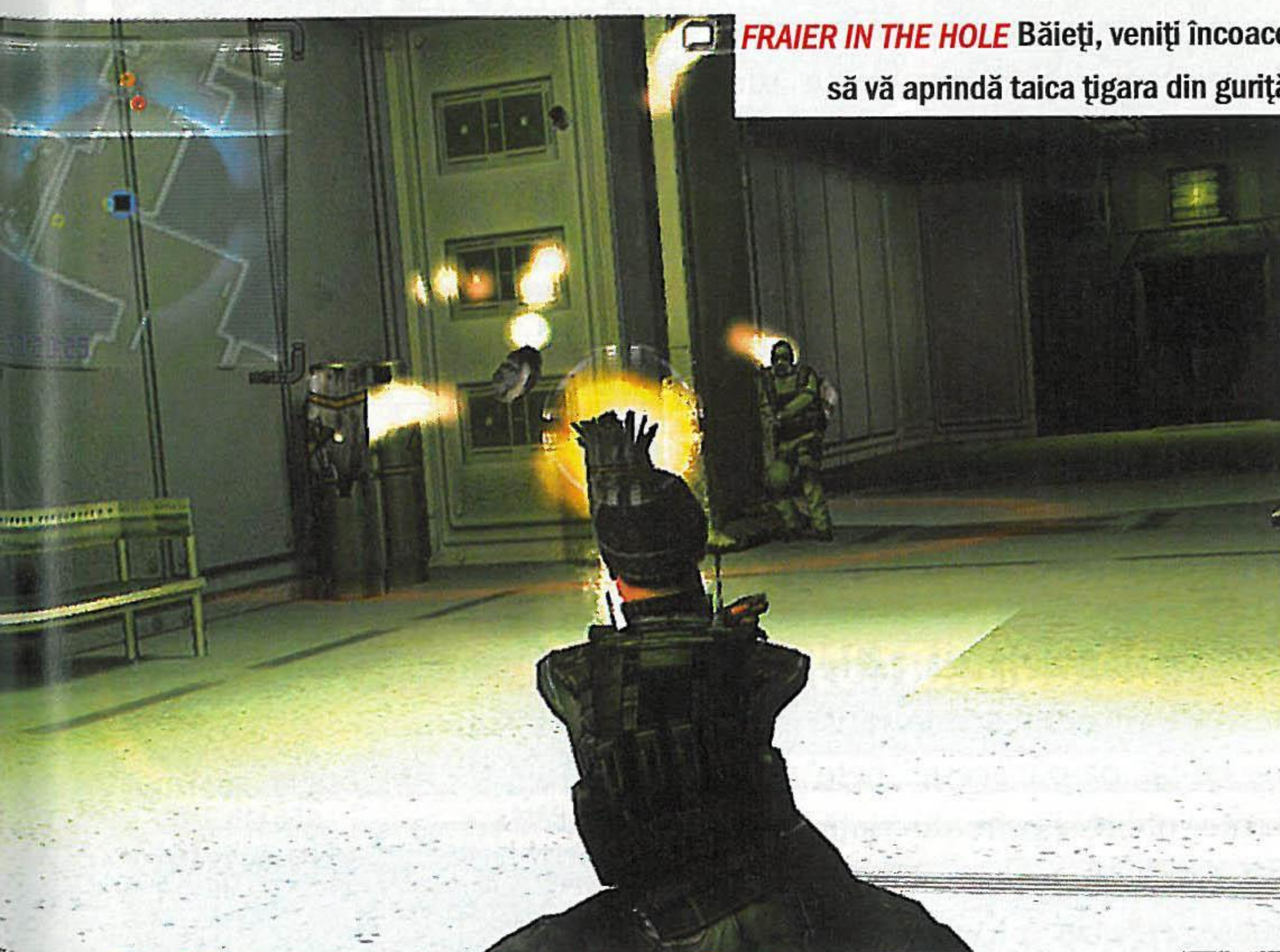
Nu este la fel de satisfăcător sistemul de coliziuni: cu puțin noroc și olecuță de îndemânare vei putea vedea ce te așteaptă dincolo de pereți. Pe de altă parte, de multe ori în toiul celei mai aprige tentative de scăpare din calea urmăritorilor, în mijlocul unei ploii de gloanțe, te vei împotmoli în obiecte invizibile. Dintre cele două poziții de cameră incluse, cea mai utilă va fi cea care aduce puțin a izometrie. Cea care te plasează în spatele protagonistului va fi utilă în momentele când va trebui să țintești sau când, pe baza informațiilor oferite de hartă, nu prea îți dai seama de poziția gardienilor.

Nu e recomandat să dai buzna peste inamici, ca Rambo peste cotețul de găini: cu cât te miști mai repede cu atât ești mai zgomotos, astfel crescând șansele de a fi detectat și de către paznicul care dormea liniștit în celălalt capăt al hărții. Cei care reușesc să rămână silențioși ca vânturile trase de un fânțar pot să încerce și ecuația Silent Kill: un headshot = un mort = zero atenție nedorită. AI-ul adversarilor este caracterizată de un dualism deranjant. Pe de o parte, după ce ai fost descoperit, va fi foarte greu să scapi de urmăritori, care nu se lasă păcăliți și te binecuvântează cu plumb, cu o precizie ieșită din comun. Pe de altă parte, un soldat advers trezit dacă nu descoperă nimic suspicios, se prăbușește înapoi în comă.

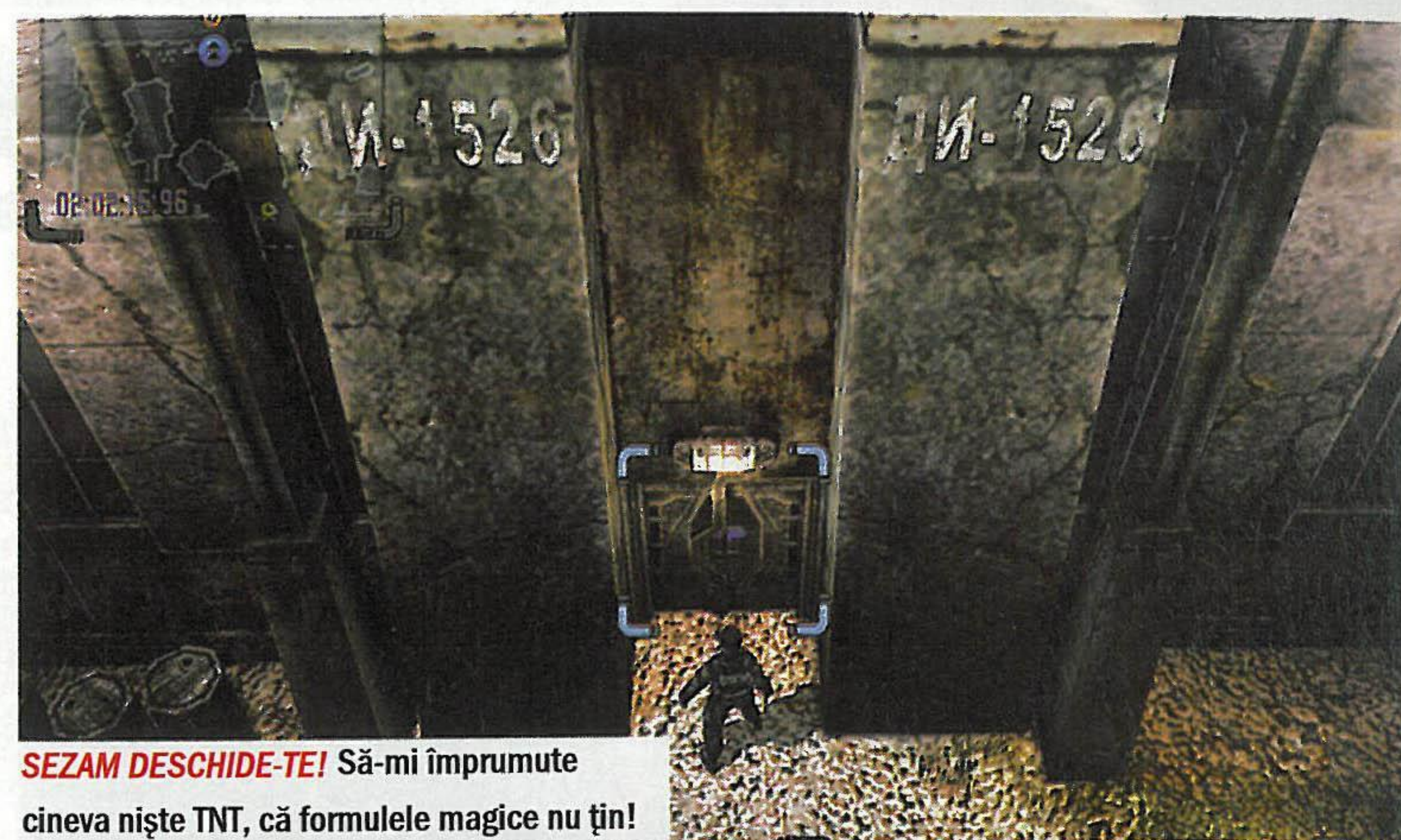
Având în vedere că, cel puțin teoretic, Cole este un agent de elită, este



CU PUȚIN RACHIU poți să -i transformi pe toți în frumoase adormite...



FRAIER IN THE HOLE Băieți, veniți încoace să vă aprindă taica țigara din guriță



SEZAM DESCHIDE-TE! Să-mi împrumute cineva niște TNT, că formulele magice nu țin!



FIR-AR DE MUSCĂ PE CĂCIULĂ A tras un păr și a reușit să trezească gărzile!

deranjant că nu putem elimina adversarii cu mâinile goale. Pentru lichidarea lor ai nevoie de arme de foc ori de stunning rods. Este interesant să vezi că la ceva timp după ce l-ai neutralizat folosindu-te de un bețișor încărcat cu 1000 de Volți, soldatul se scoală și își continuă patrula de parcă ar fi fost pișcat doar de un țânțar.

Nu știu ce i-a motivat pe băieții de la Metropolis să scoată pe piață **Gorky Zero: Beyond Honor** înainte de termen, dar au cam dat-o în bară. Cei care nu mai pot fără o doză de comando pot să încerce programul, dar vor fi dezamăgiți.

NECIOPLITU` PATRIEI

jacint@pcgames.ro

PC Games Forum
<http://www.pcgames.ro/forums>

Punctaj GORKY ZERO: BEYOND HONOR

PRODUCĂTOR
Metropolis Software

DISTRIBUTOR
JoWood

PREȚ
cca. 35 euro

VÂRSTĂ
De la 16 ani

MULTIPLAYER
Rețea -
Internet -

PRO & CONTRA

- Mult prea monoton
- Dualismul AI-ului
- Lipsa originalității

GRAFICĂ	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	78%
SUNET	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	74%
CONTROL	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	79%
ATMOSFERĂ	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	72%
DESIGN	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	68%
MULTIPLAYER	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	-%

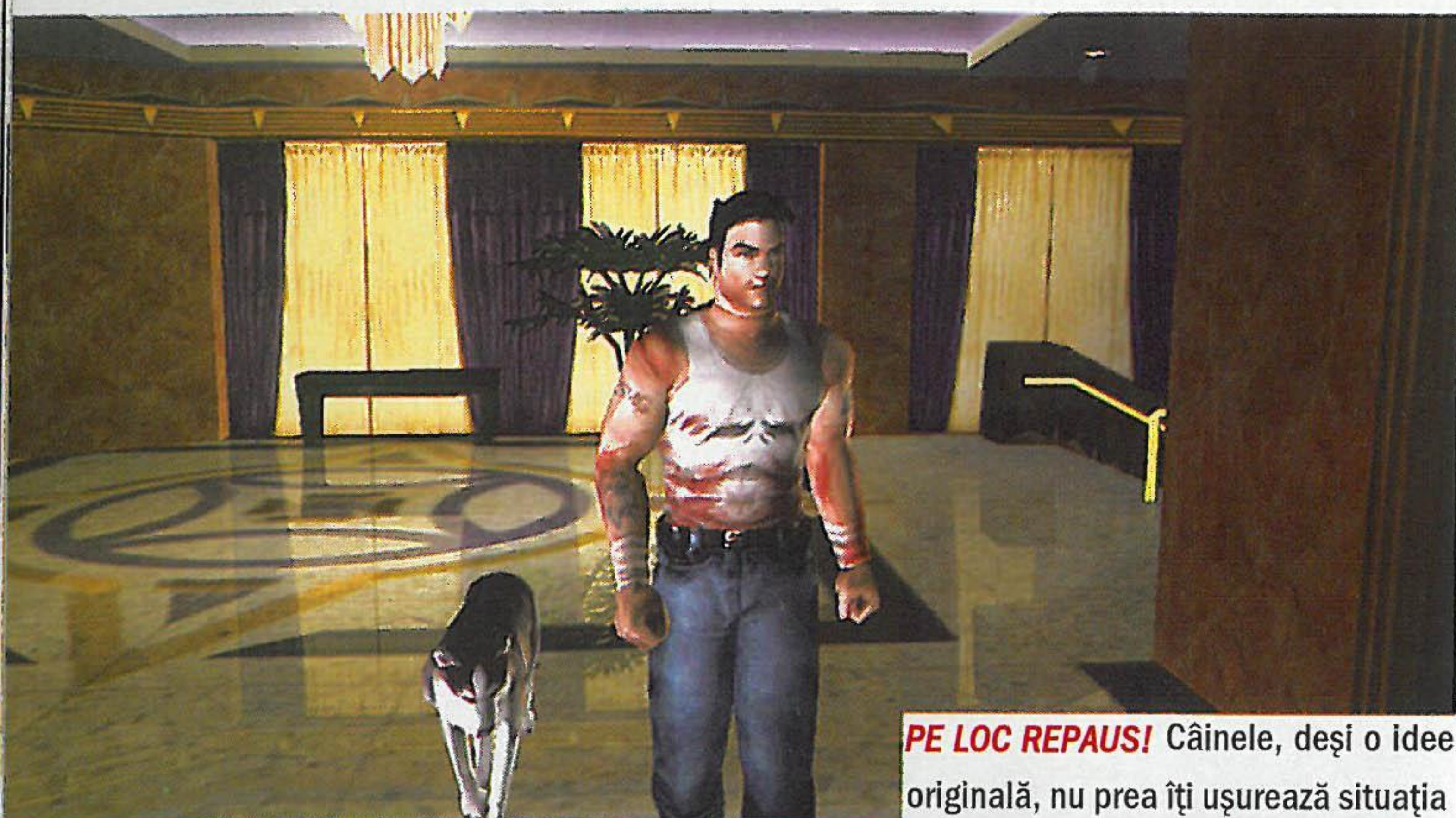
74 %

NECESAR
CPU 400 MHz
128 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 800 MHz
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SPLINTER CELL
METAL GEAR SOLID 2

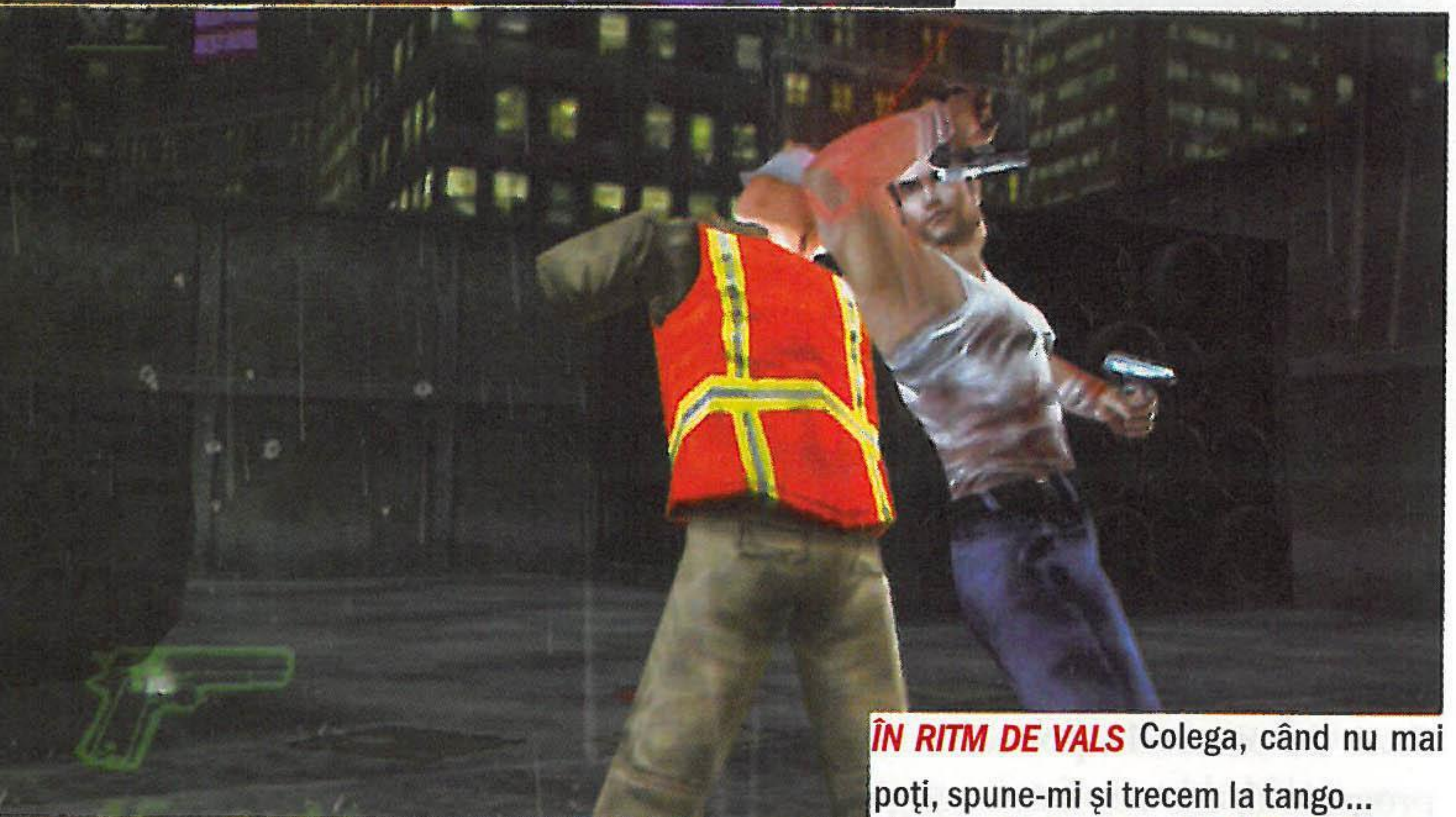
Dead to Rights



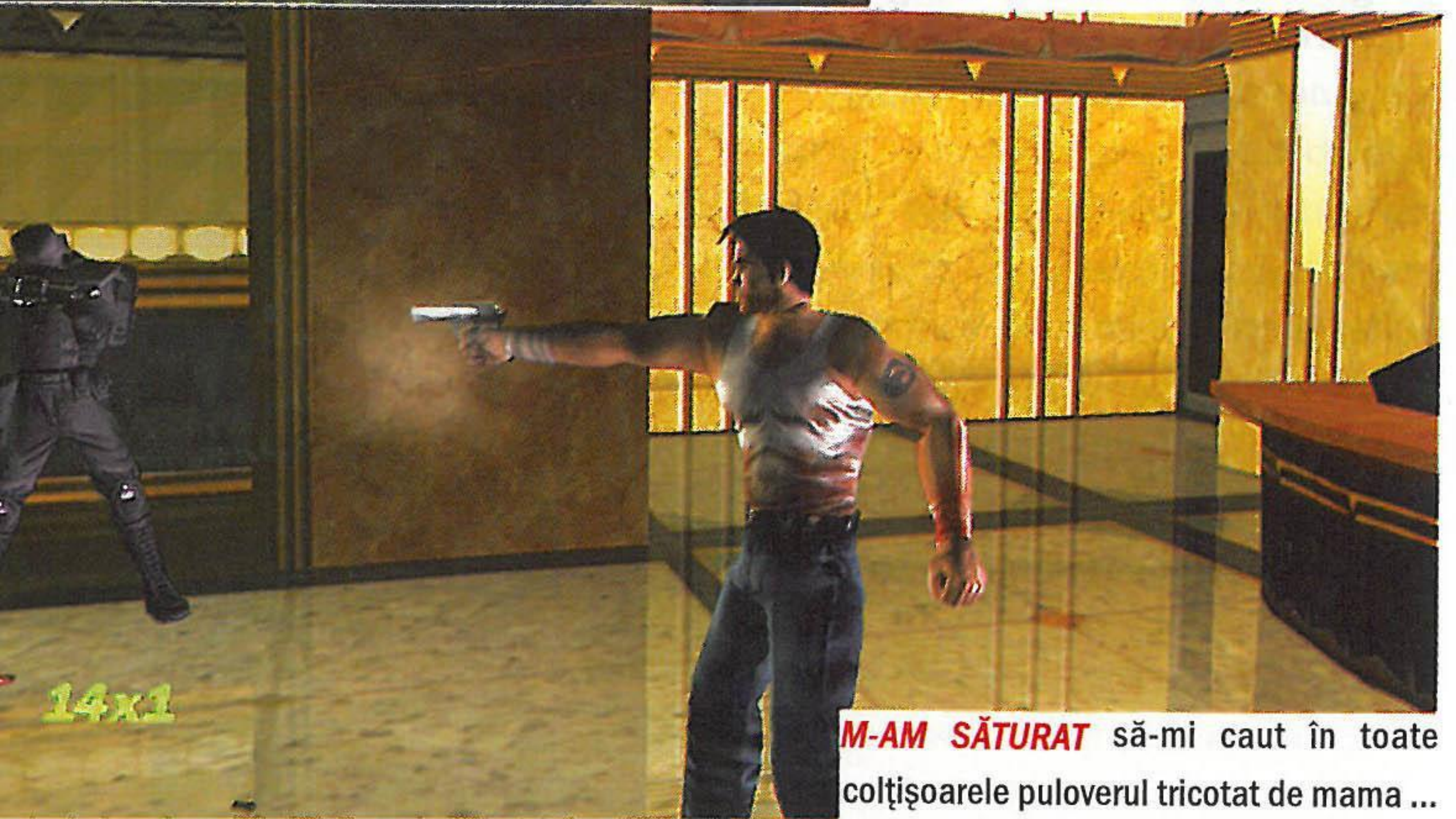
PE LOC REPAUS! Câinele, deși o idee originală, nu prea îți ușurează situația



LUPTELE CORP LA CORP amintesc de atmosfera din Fighting Force



ÎN RITM DE VALS Colega, când nu mai poți, spune-mi și trecem la tango...



M-AM SĂTURAT să-mi caut în toate colțurile puloverul tricatat de mama...

Cu ceva timp în urmă ne plângeam că multe dintre cele mai promițătoare proiecte de jocuri apar doar pentru Xbox sau doar pentru PlayStation 2. Și **Dead to Rights** se număra printre aceste proiecte, dar primindu-l nu putem decât să ne continuăm lamentările: astfel de jocuri mai bine ar ocoli sărmanele noastre PC-uri. Protagonistul este un fel de Neo din Matrix, care posedă șarmul lui Bruce Willis și în ne-numărate situații se comportă mai tare ca Arnold Schwarzenegger. Ce mai, un adevărat tough guy! Cum altfel ar putea fi un ex-polițist care, evadând de la propria-i execuție, aliindu-se cu câinele său (un sârman husky care merita o soartă mai bună), pornește pe urma ucigașilor tatălui său. Implicându-se într-o conspirație, Slater se înfundă din ce în ce mai mult și când dă nas în nas cu corupția politică, condamnându-se pentru totdeauna. Îi înțeleg pe cei care invocă "déjà-vu": **Dead to Rights** fură idei de la John Woo, de la Max Payne, mai adaugă niște debilități originale și mixează totul. Cum ne așteptăm, rezultatul este catastrofal...

Îți croiești calea prin nelipsitul cartier chinezesc, faci inventarul în bordelul cu iz asiatic, calci în picioare florile din cimitir, cauți în port urme care să te conducă la un cazino secret, etc. Poate din cauza lipsei funcționalității, poate din cauza lipsei unui motiv de a te afla acolo, poate din cauza graficii sterile sau poate din cauza linearității totale, nu reușești să te contopești cu personajul principal și nu poți să te scufunzi în joc. În plus, atât hordurile interminabile de oponenți, cât și subțirile tale ajutoare reprezintă clișee pe două picioare. Dacă n-am reușit să vă fur până acum chef de joacă, la vederea texturilor jocului acesta vă va spune tai-tai, pa-pa: aceste "pete" spălăcite, ofilite, lipsite de viață și de culoare, aplicate pe modele colțuroase, creează o lume vizuală de-

zolanță. Engine-ul de mult depășit (adunat probabil de la dezmembrări) nu poate reda decât spații foarte mici și nu se descurcă decât cu un număr redus de poligoane. Aș mai fi trecut cu vederea grafica, dar imposibilitatea controlului, respectiv lipsa unei simulări fizice și lipsa oricărui fel de AI mi-a trimis în concediu stoicismul. Muzica de fundal mediocră și vocile sincron acceptabile se numără printre punctele forte ale jocului. Jucând **Dead to Rights** vei putea observa strădania producătorilor, dar din păcate și mai evidentă va fi nepriceperea acestora.

NECIOPLITU` PATRIEI

jacint@pcgames.ro

PC Games Forum
<http://www.pcgames.ro/forums>

Punctaj DEAD TO RIGHTS

PRODUCĂTOR
Hip Interactive

DISTRIBUITOR
Namco Hometek

PREȚ
cca. 35 euro

VÂRSTĂ
Peste 14 ani

MULTIPLAYER
Rețea -
Internet -

PRO & CONTRA

- + Nenumărate animații intermediare
- + Mini-jocuri distractive
- Grafică cam urâtă
- Control dificil

GRAFICĂ	55%
SUNET	78%
CONTROL	58%
ATMOSFERĂ	68%
DESIGN	35%
MULTIPLAYER	-%

59 %

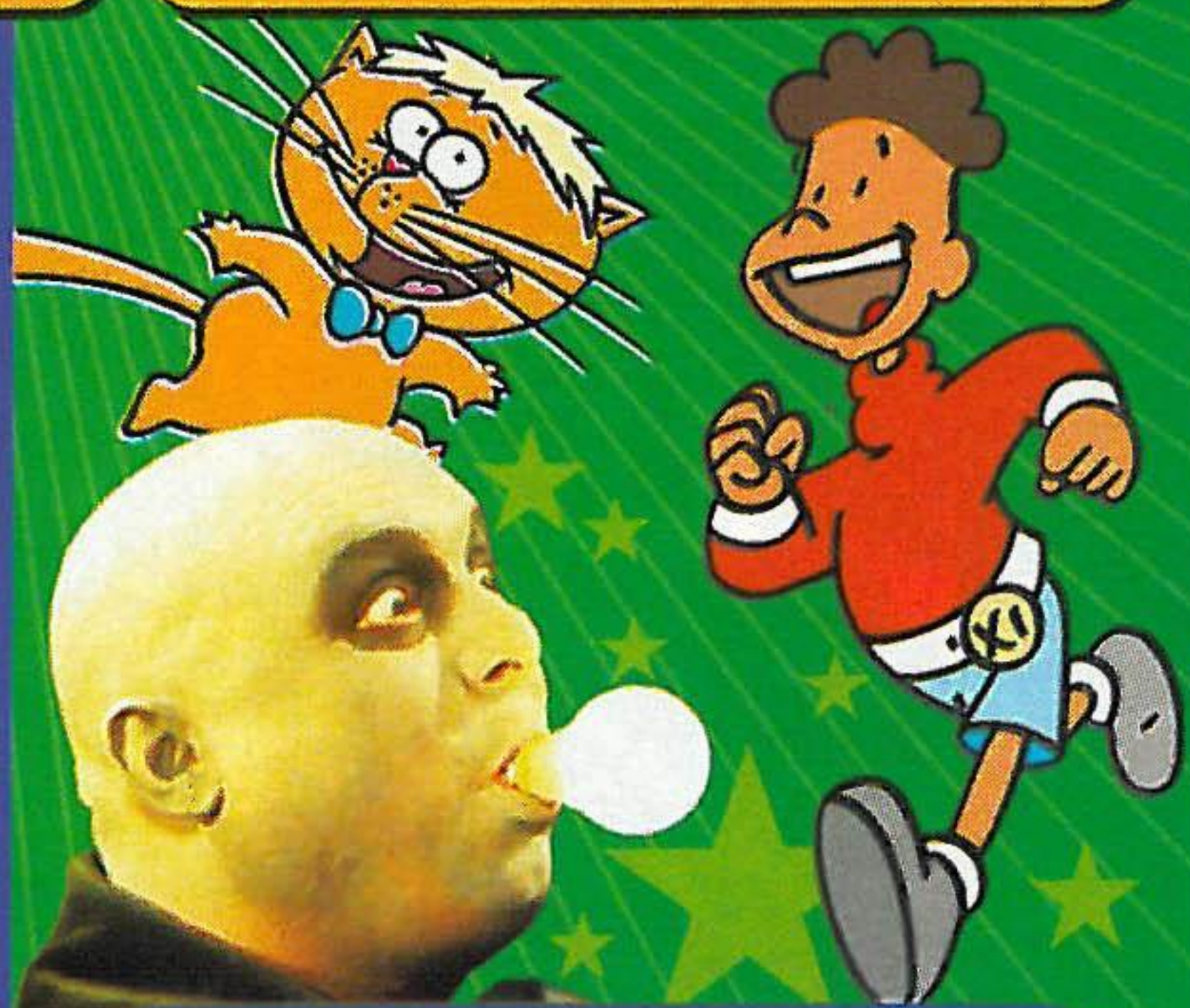
NECESAR
CPU 500 MHz
128 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1000 MHz
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
MAX PAYNE 2
GTA VICE CITY



FOX KIDS CHOICE



Votează pe site-ul
www.foxkids.ro
desenul animat
favorit!
Poți alege ce serial
va fi la Fox Kids !!!



MAI MULTE ORE !!!

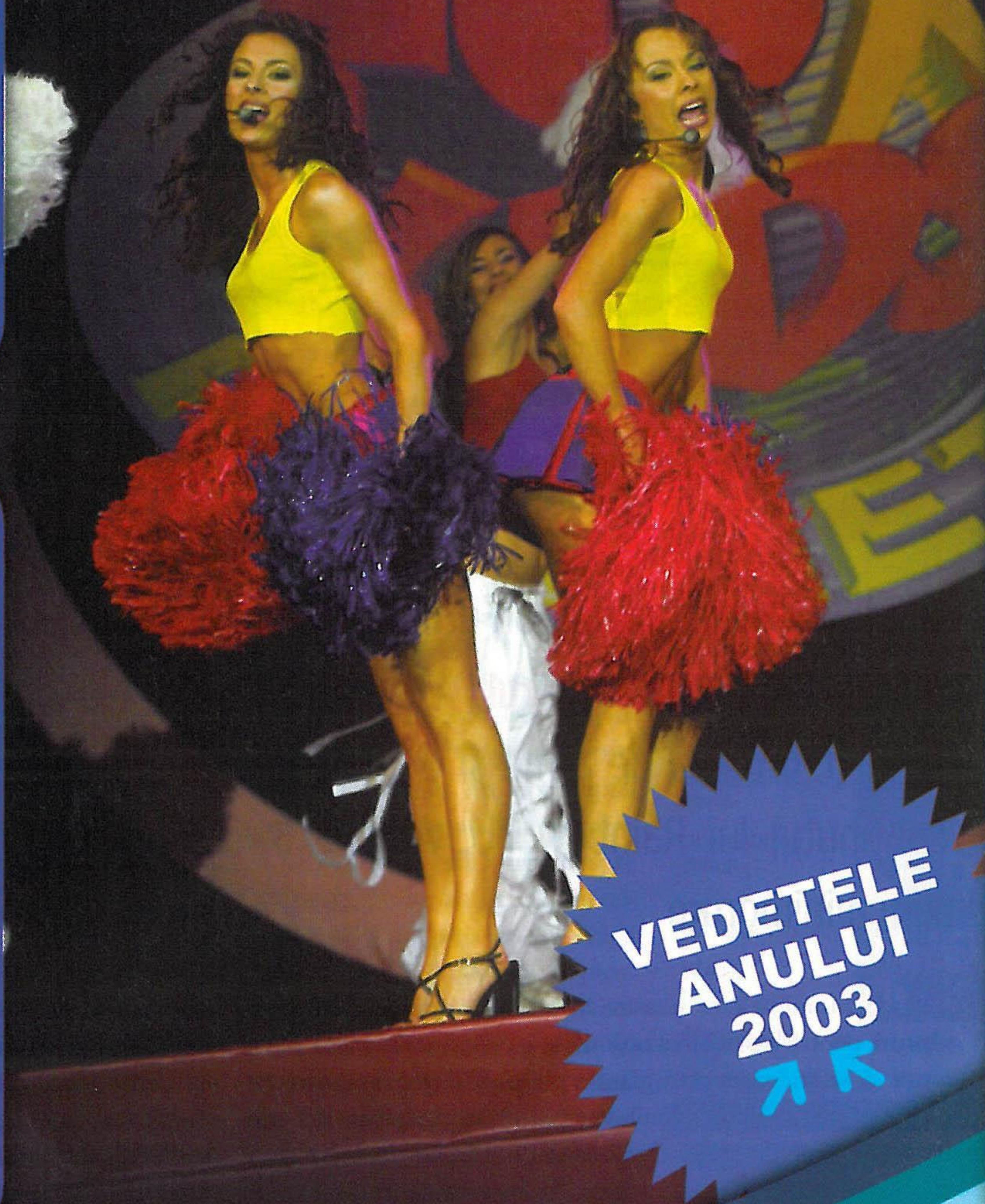


Cele mai bune desene
animate sunt acum
într-un singur loc!
Fox Kids emite
acum între orele
07.00 - 22.00

★ FOX KIDS PLANET LIVE ★



Urmărește programul Fox Kids
sâmbătă 15 mai și duminică
16 mai pentru a revedea
starurile pop preferate!



VEDETELE
ANULUI
2003

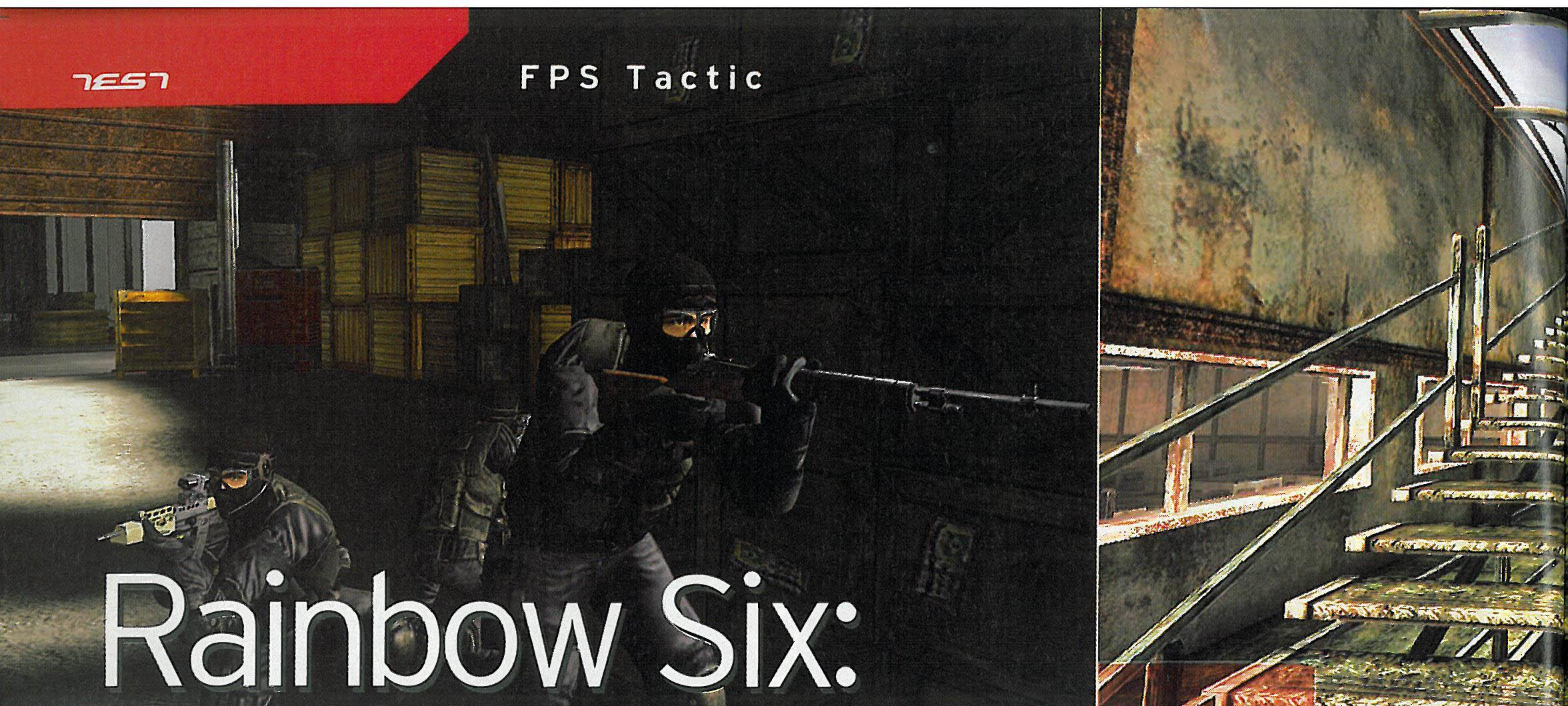


★ INTRĂ PE ★
★ SITE-UL NOSTRU PENTRU ★
★ A AFLA MAI MULTE! ★




WWW.FOXKIDS.RO





Rainbow Six: Raven Shield - Athena Sword

Bine rodată în exercițiul add-on-urilor, **seria Rainbow Six nu putea să-l văduvească pe mai tânărul Raven Shield de o atare consacrare.** Câteva hărți, o mână de arme și o campanie singleplayer scurtă și, hop, conținutul lui Rainbow Six: Athena Sword se mulțumește cu minimum minimorum

 n ciuda tumultoaselor noastre intervenții în toate cele patru vânturi, pentru restabilirea ordinii, se pare că o celulă teroristă a reușit să se strecoare prin găurile plasei. Să-l pui la răcoare pe Alvaro Gutierrez era un lucru, să anihilezi parcela organizației sale, este însă o altă mâncărime de piele. Opt misiuni noi în singleplayer și în cooperativ ne vor aduce în postura de a da lovitura de grație acestor neofasciști semănați prin fertilele pământuri meridionale. Gameplay-ul rămâne neschimbat dar, pe lângă noile destinații de vis, găsim și șapte

arme inedite, gata de tragere, care vor încerca să-i mulțumească pe toți cei care nu s-au descurcat (sau s-au acrit) cu cele 57 de arme deja incluse în prima parte. Singura armă de mână din colecția de primăvară, Beretta 93R îi va uimi pe utilizatorii lui 92FS, pentru că adaugă posibilitatea rafalelor de câte trei cartușe, fără

să mai pun pe răboj un încărcător de 21 de cartușe din default. Ots-14 Groze (derivație din AKS-74U) a păstrat o vagă aparență a modelului original, fiind acum fabricat în bullpup, adică are un încărcător în spate. Această pușcă estică de asalt a cucerit deja o mulțime de jucători grație stabilității sale. SM4 CQB este o altă noutate care ne convinge. Această armă depășește FN-P90 și MTAR-21 în domeniul luptei corp la corp: încărcătorul său și ținuta exemplară în mișcare ne vor face să-i uităm repede raza foarte scurtă. Sniper-ul, SL8-2 este caracterizat printr-o suplețe de pușcă de asalt. Rezultatul este unul negativ: o semi-automată de 10 lovituri nici puternică, nici precisă, care nu aduce avantaje majore în categoria

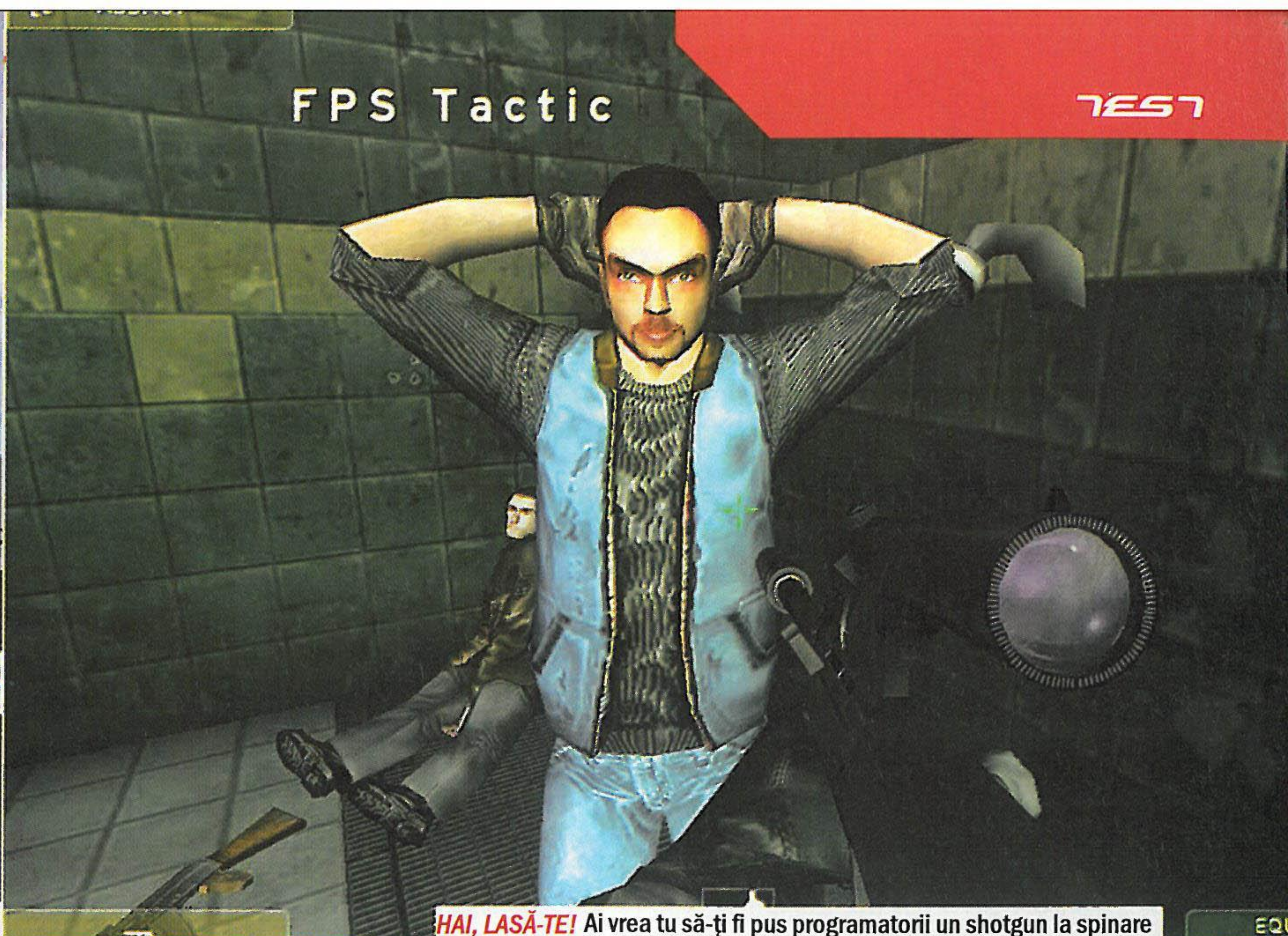
sa. M240G îi va atrage pe amatorii de M60E4. Deja prezentă în joc, mitraliera grea se bucură de aprecieri în statistici, chiar dacă mira sa atunci când ești în mișcare, este sub cea a concurenței. Clasi-cele G3KA4 și M1014 nu sunt decât niște versiuni ușor modificate ale G3A3 și M1 și nu aduc prea multe senzații noi lupilor solitari.

Deloc numeroase, misiunile lui **Athena Sword** sunt însă mai vaste și mai bine echipate grafic decât cele ale lui **Raven Shield**. Celei de-a treia părți a seriei **Rainbow Six** i se reproșă un look prea colorat și prea golaș... ei bine, se simte efortul depus de producători pentru a reda locațiile mai realist și mai viu. Luminile oferă mai multă varietate și găsim numeroase deco-rațiuni dispuse pe sol sau pe zi-

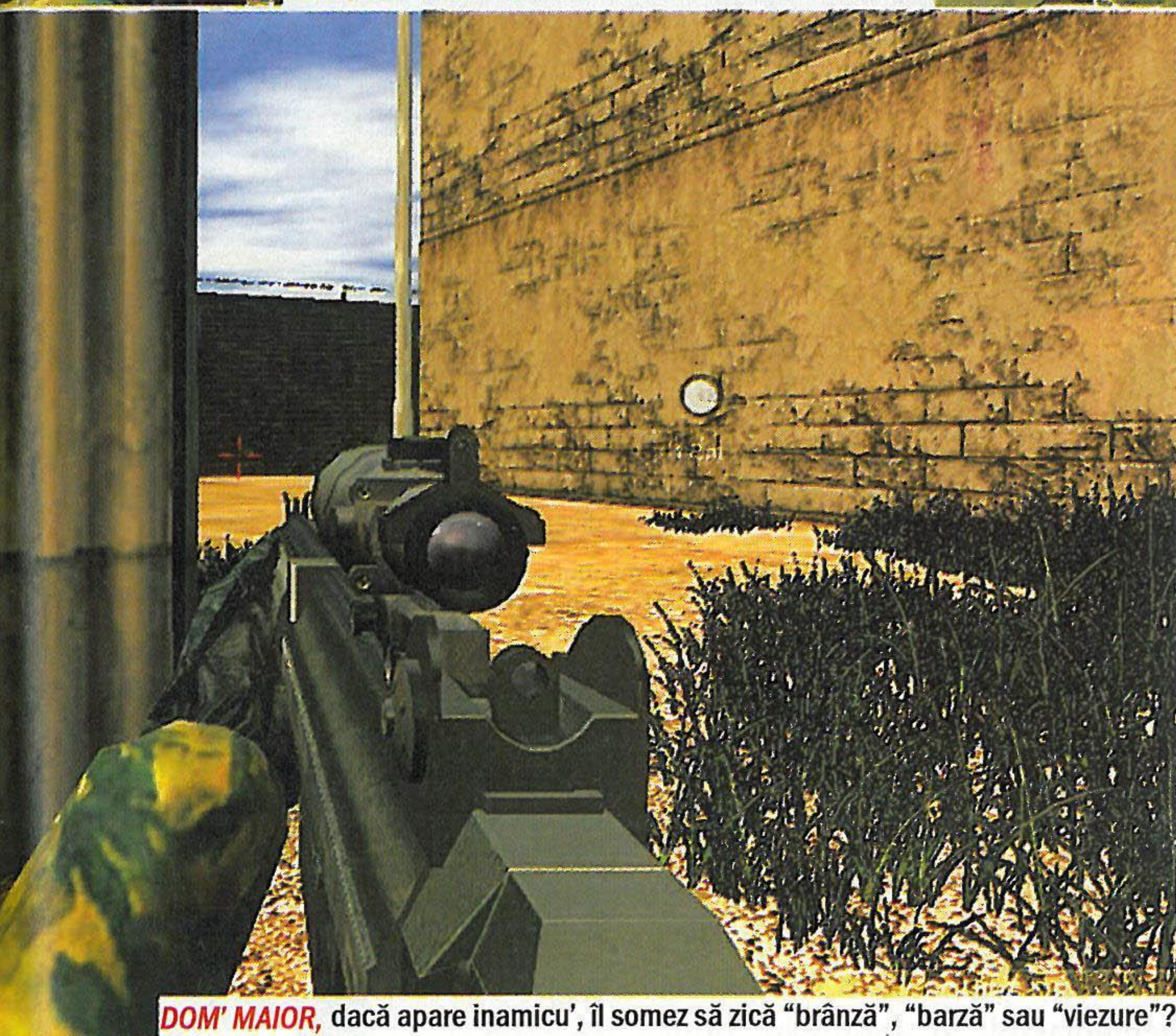
IOANE, tu ești? Parcă ești din Star Wars, nu alta!



ATENȚIE LA TREPTE, că iar le-au dat ăștia cu vaselină



HAI, LASĂ-TE! Ai vrea tu să-ți fi pus programatorii un shotgun la spinare



DOM' MAIOR, dacă apare inamicu', îl somez să zică "brânză", "barză" sau "viezure"?

duri, acestea din urmă fiind dotate cu texturi mai bogate. Dincolo de campania singleplayer, găsim 3 hărți clasice, preluate din primele episoade (ambasada, metroul și baza din Siberia) care îmbogățesc jocul. Mai este de remarcat un mod nou intitulat *Countdown*. Acesta constă în a reface misiunea într-un timp limitat, ceea ce nu mi se pare deloc original (Vezi New York Minute din *Max Payne*), dar care va oferi o provocare suplimentară odată ce ai terminat jocul. Dat fiind că multiplayer-ul este cel care a adus succes seriei *Rainbow Six*, nici acest Mission Pack nu putea să se mulțumească cu câteva hărți și producătorii s-au gândit să strecoare moduri noi de joc pentru a mai varia asalturile. Din păcate, și aici originalitatea lipsește căci găsim multe variațiuni ușoare ale *Adversarial Terrorist Hunt*, care nu este altceva decât un mod *Survive* în echipă, cu teroriștii prin nivel. Poți dobândi victoria în două moduri: ucizi toți membri echipei adverse sau ucizi cât mai mulți teroriști. În *Kamikaze* regăsim ceva din spiritul lui *Bombe* pentru că apar explozibili de dezamorsat, dar și un purtător de bombă pe care trebuie să-l protejăm, dat fiind că pentru atacatori partida se poate câștiga și prin activarea bombei sau uciderea purtătorului acesteia.

În fine, modul *Capture the Enemy* este cel mai amuzant și cel mai original din joc. Trebuie să atingi serios un adversar pentru ca acesta să rămână imobilizat timp de 10 secunde, cu mâinile în aer. Este suficient să-i pui cătușele repede pentru a-l scoate din joc până când unul dintre

colegii lui îl eliberează. Aici nu ucizi pe nimeni, ci îți satisfaci o plăcere sadică de a-ți umili adversarul, imobilizându-l la sol în timp ce confruntarea se derulează în jurul lui. În plus, cel imobilizat se transformă într-o cursă care-i va atrage pe coechipierii lui, în încercarea de a-l dezlega. N-o fi chiar modul modurilor, dar este teribil de distractiv.

Eternă bilă neagră, AI-ul rămâne la fel ca în *Raven Shield*. Uneori inamicii sunt sau complet surzi sau chiori sau super sniperi împotriva cărora nu poți lupta! Dar trăiești cele mai triste momente atunci când este vorba despre propriile trupe. Nu poți lăsa calculatorul să-ți gestioneze o echipă pentru că băieții sunt de o prostie... ieșită din comun. O fi avantajul unui joc mai lung dacă iei toate echipele și le muți cu mâna ta, dar credeți că ar fi stricat cuiva un AI mai elaborat? Campania singleplayer, pe cât e de frumoasă, pe atât e de scurtă, are numai opt misiuni dintre care două sunt dubluri (depozitul italian pe timp de zi și pe timp de noapte și de două ori hotelul de lux). Durata jocului nu este, cu siguranță, punctul forte al lui *Athena Sword*, pentru a-l da gata fiindu-ți suficientă o zi.

Pentru un prim mission pack ne așteptam la mai multe inovații și mai multă grijă din partea producătorilor lui *Raven Shield*. Din păcate, conținutul este foarte sărac pentru cele două CD-uri: cinci ambience noi, trei remake-uri, șapte arme noi și câteva moduri

multiplayer, care trezesc interesul pentru serie. Totuși, așteptam o campanie singleplayer mai originală și mai lungă!

IANCU JIANU ZAPP-CIUL

cipri@pcgames.ro

PC Games Forum
http://www.pcgames.ro/forums

Punctaj RAINBOW SIX: ATHENA SWORD

PRODUCĂTOR
Ubisoft

DISTRIBUITOR
Ubisoft

PREȚ
cca. 30 euro

VÂRSTĂ
De la 16 ani

MULTIPLAYER
Rețea 16
Internet 16

PRO & CONTRA

- + Ambience reușite
- + Modul Capture the Enemy
- Conținut deloc original
- Campanie Singleplayer scurtă

GRAFICĂ	86%
SUNET	76%
CONTROL	83%
ATMOSFERĂ	71%
DESIGN	83%
MULTIPLAYER	88%

80 %

NECESAR
CPU 900 MHz
256 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1800 MHz
512 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD
GHOST RECON

Delta Force: BHD - Team Sabre

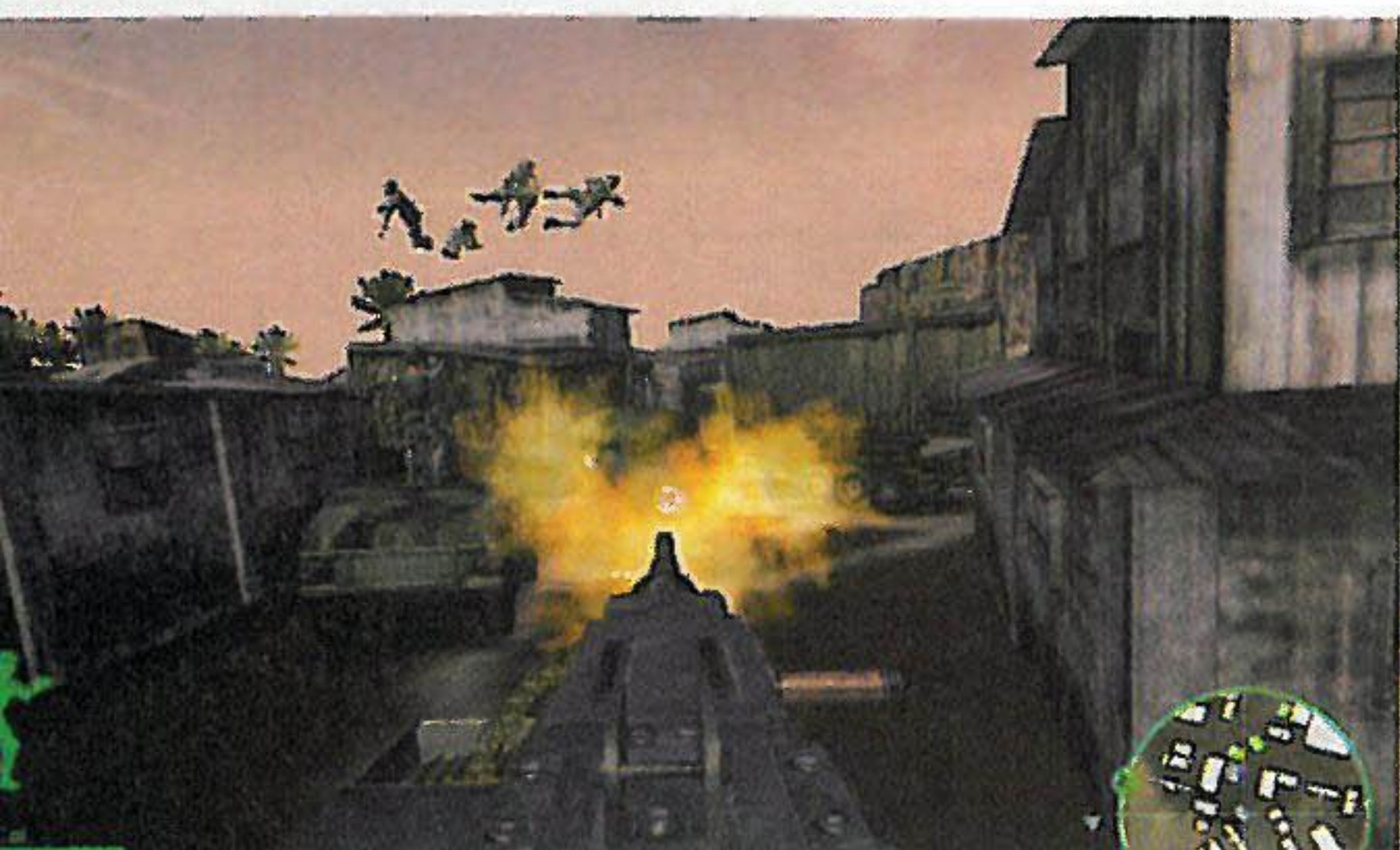
Cine mai avea vreo îndoială în privința direcției dezastruoase pe care a apucat-o seria Delta Force (așa, de prin... '99 încoace) n-are decât să încerce insipidul add-on Team Sabre



CICLUL DAY-NIGHT-VISION, pe cât de divers, pe atât de inflexibil, pe parcursul misiunilor

Delta Force: Black Hawk Down - Team Sabre, pe numele său complet milităresc, este cea mai nouă creație a studioului Ritual Entertainment, venind să îmbogățească excelenta serie a celor de la Novalogic... nu, nu, stați așa, cred că am greșit adresa. În primul rând, de vreo cinci ani încoace, seria Delta Force nu mai e nici pe departe "excelentă", iar expansion-ul Team Sabre nu face altceva, decât să o afunde și mai mult, în nesfârșitele abisuri ale comercialului. Toți cei care nu s-au săturat încă de rolul paladinului american contemporan au acum la dispoziție un set de vreo zece noi misiuni, purtate pe însoțite meleaguri iraniene, îmbibate de "oloi", respectiv prin junglele columbiene încetoșate de prafuri halucinante. Cu excepția arsenalului ușor diversificat, respectiv al celor două-trei vehicule proaspăt introduse, Team Sabre nu prea mai aduce nici o altă inovație notabilă, la capitolul single-player. Scenariul celor două campanii este lipsit de substratul real, prezent în BHD, în timp ce problemele de anul trecut au fost păstrate cu o nerușinare sfruntată: aceiași tovarăși de arme bătuți în cap, aceiași inamici care-și dau duhul dintr-o simplă zgârietură la gleznă și o limitare absurdă a spațiului de operare, din timpul misiunilor.

Însă punctul critic al jocului rămâne AI-ul, care e de o stupiditate fenomenală! Colegii tăi se chinuiesc să tragă prin ziduri, vehicule și orice



MODELUL FIZIC dă naștere câtorva faze mai simpatice, dar nu te aștepta la nimic gen Havok

alt obiect impenetrabil (replica fiind adevărată, și pentru tabăra inamică); alteori trec băieții, fără probleme, chiar prin pontoane, stâlpi sau alte asemenea obiecte "diafane"; iar, dacă aveai impresia că mai rău nu se poate, așteaptă numai până se vor bloca pe undeva, zbatându-se să străpungă obstacole mai puțin diafane, cu o insistență

exasperantă! Singura șansă de a scăpa de oroarea AI-ului este abandonarea campaniilor single-player și îmbrățișarea modului multiplayer. Aici, deja, situația se mai ameliorează, cât de cât, hărțile fiind destul de mari și variate, iar gameplay-ul, în ansamblu, unul dinamic și destul de reușit. Asta cu atât mai mult, cu cât ai la dispoziție tot felul de vehicule, iar, dacă mai prinzi și un elicopter liber, din care să survolezi întreaga hartă (pe o rută pre-definită), la cârma unui machine-gun, Team Sabre parcă-parcă în-cepe să semene a joc de mileniul III... Acum un an sau doi, hai să zicem că ar fi fost un titlu bunicel pentru o companie producătoare debutantă. Dar faptul că poartă sigla veteranelor în ale simuloa-relor militare, Novalogic, și a apărut la aproape un an după Black Hawk Down, păstrând atâtea și-atâtea bug-uri, este, pur și simplu, de neiertat!

PAPA IOAN PLEAZNĂ I

serban@pcgames.ro

PC Games Forum
http://www.pcgames.ro/forums

Punctaj DELTA FORCE: BHD - TEAM SABRE

PRODUCĂTOR
Ritual Entertainment

DISTRIBUTOR
Novalogic

PREȚ
cca. 19 euro

VÂRSTĂ
De la 12 ani

MULTIPLAYER
Rețea 50
Internet 50

PRO & CONTRA

- + Campania din Iran are momentele ei bune
- + Multiplayer-ul îi mai salvează onoarea
- AI-ul este pur și simplu, realmente... efectiv!
- Probleme și bug-uri cu nemiluita

GRAFICĂ	72%
SUNET	73%
CONTROL	75%
ATMOSFERĂ	60%
DESIGN	57%
MULTIPLAYER	74%

68 %

NECESAR
CPU 733 MHz
256 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1400 MHz
512 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN
BATTLEFIELD 1942

ADVENTURE

KotOR2 pe rol

Nu vă agitați de fericire bastoanele luminoase că încurcați traficul și produceți vreun accident nedorit. Da e adevărat, se lucrează la continuarea popula-rului **KotOR**, primul RPG din universul **Star Wars**. Cunoscând pofta de bani a celor de la Lucas Arts acest lucru nu este surprinzător. Neașteptat este însă faptul că jocul care va purta subtitlul **The Sith Lords** nu mai este dezvoltat de marii maștri în ale AD&D-ului de la Bioware, nenea Lucas alegându-i pe cei de la Obsidian. Această alegere este șocantă mai ales dacă luăm în considerare că tânăra echipă înfi-ințată în vara anului trecut n-are nici un fel de experiență. În **KotOR**, până la a avea dreptul de a mânui o sabie de laser, a trebuit să lucrezi din greu, iar până să poți spune că ești un Jedi adevărat s-a terminat jocul. Nici în sequel nu se ușurează lucrurile: deși îmbraci roba de Jedi, vei fi unul care și-a ieșit din mână din cauza lipsei de exercițiu. Recâștigarea controlului asu-pra Forței și a sabiei laser va fi deci misi-unea primor-dială. Sună

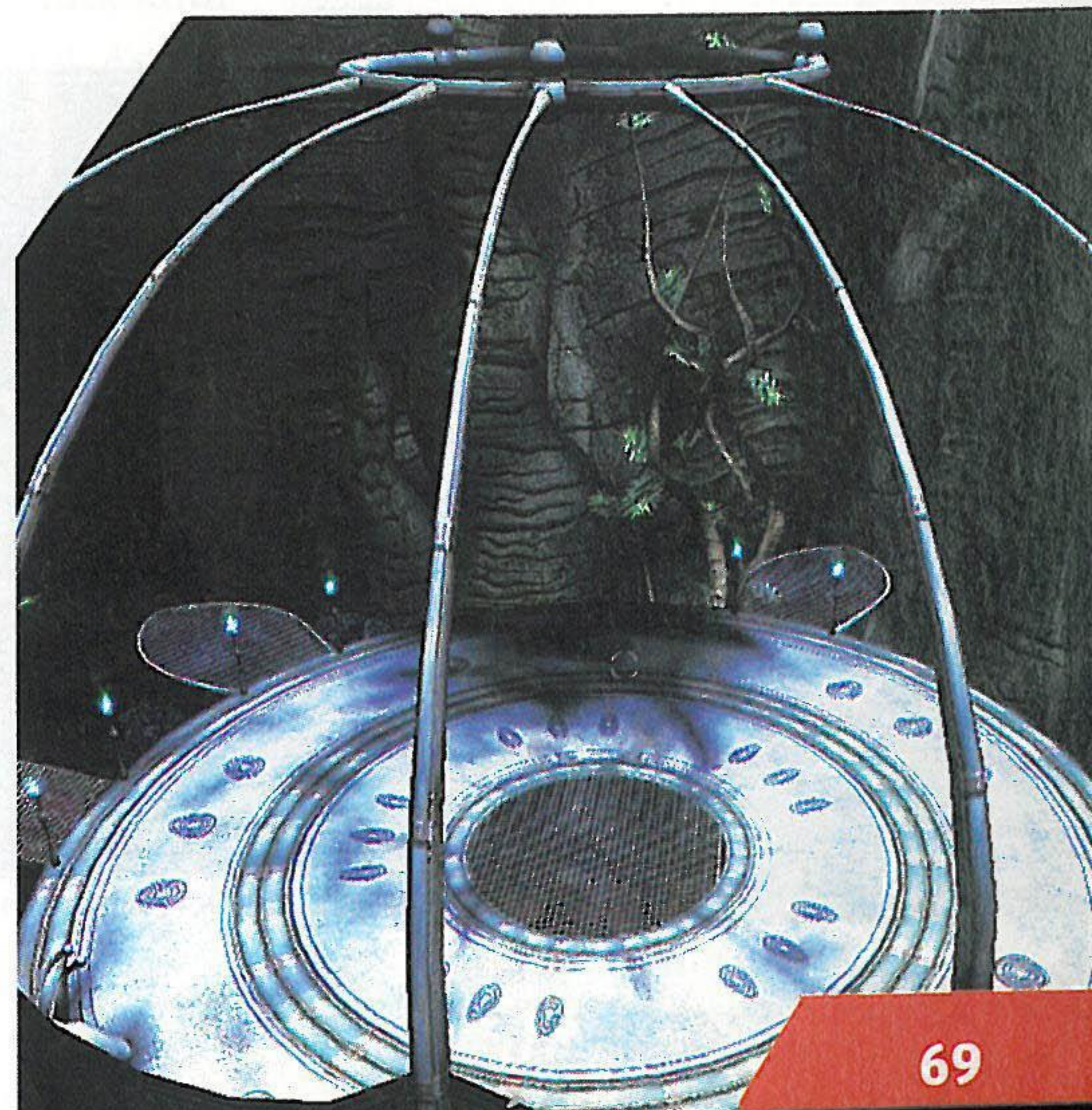
cunoscut? Vă amintește de aventurile lui Kyle Katarn? Nu se poate domnule, trebuie că ne înșelăm. Lucas Arts să reîmbrace aceeași po-vestire în veșminte noi și să le bage pe gât ju-cătorilor ca una nouă? Nu, nu fac ei așa ceva! Ei își respectă fanii... Deși această poveste "nouă" se desfășoară la ceva timp după evenimentele din prima parte, ecourile acțiunilor de acolo se vor resimți puternic. Se vor păstra mini-jocurile populare ca **Pazaak-ul** sau cursele de **Swoop Bikes**. Nu se schimbă nici numărul maxim de membri din party și se va întoarce și **Ebon Hawk-ul** (sau o fi **Millenium Falcon**, nu mai știu!). Această cavalcadă de noutăți ne vor fi prezentate în februarie 2005 (cel puțin așa afirmă producătorii). Dacă nu scotocesc ceva nou până atunci acești cavaleri se vor întoarce acasă din bătălie pe scut!

NECIPLITU* PATRIEI
jacint@pcgames.ro

CUPRINS

Fenimore Fillmore: The Westerner.....70

Misterious Journey II.....72





Fenimore Fillmore: The Westerner

Ultimul review pe care l-am făcut unui joc spaniol a fost una dintre cele mai plăcute experiențe pe tărâmul genului adventure. **Exact ca în Runaway, îți dai seama încă de la început că producătorii sunt niște fani înrăiți ai acestui gen clasic...** Toată stima, îmi doream de mult un adventure care să-mi descrețească fruntea



HAI TINERE, NE MAI ȚII MULT? Așteptăm berile alea de vreo două ore...

După doar două ore de joc am înțeles de ce poartă cu mândrie acest titlu - acțiunea se petrece în vestul sălbatic, iar amicul nostru Fillmore - pe lângă faptul că poartă numele orașului unde Pink Floyd dădea spectacole grandioase (good old days) - este un cowboy clasic, cu pălărie meseriașă și tot tacâmul aferent. Jocul este foarte asemănător cu precedenta aventură a lui Fillmore (3 Skulls Of The Toltecs), cu mica-marea excepție că acum

este randat 3D real-time. La fel ca în filmele de specialitate (a se citi western-uri), vei avea posibilitatea de a călări, de a jefui bănci și, de ce nu, de a schimba ocazional niște focuri de armă "politicoase" cu băieții răi sau de a consuma, până la marginea prăpăstiei cirotice, alcool în salonul din oraș.

Foarte repede, ne vom da seama că povestea nu este punctul forte al jocului. Întreaga desfășurare a acțiunii poate fi descrisă în câteva rânduri: Fenimore își face



ZĂ DAMZEL IN DISTRESS... Adică tanti cu care se cuplează personajul principal.



maiestuoasa apariție în oraș, la țanc pentru a vedea cum niște indivizi dubioși hărțuiesc un biet fermier. Fiind eroul eroilor, Fenimore reușește să îi sperie pe acești netrebnici și, pentru a-și manifesta recunoștința, fermierul (de acum în colo voi folosi termenul de țăran, sună mai românește), pe numele său Bannister, îl invită să servească cina împreună cu familia acestuia. Aici, eroul nostru va afla toate detaliile picante. Personajul negativ este un tip pe nume Starek, care este obsedat de acești țărani și își dorește cu tot dinadinsul să le facă vânt din orașel. Evident, tot el trage sforile și prin departamentul de justiție, datorită faptului că, în general, șeriful se cam face că plouă... După cum probabil vă imaginați deja, Fenimore acceptă să le ofere oamenilor ajutorul. Eroul nostru va trebui să treacă prin trei probe (hmm, sună cunoscut) pentru a-i ajuta pe fermieri în lupta lor cu Starek, și anume: să mai facă rost de un om pentru a-i proteja pe țărani, să facă rost de niscaiva arme pentru a... aproviziona revolta și, nu în ultimul rând, să găsească o modalitate prin care să oprească mercenarii lui Starek de a mai invada orașul. Bineînțeles, povestea nu este completă fără aferentul scenariu siropos, care, în acest caz, se înfiripă între Fenimore și nepoțica negativului (surprise!). Nu numai că domnița are un unchiș nesuferit, dar stați să vedeți cu ce idiot este pe punctul de a se căsători (fără voia sa)!

Interfața jocului nu se vrea a fi un experiment, asemenea celei din **Gabriel Knight 3**, unde puteai controla atât camera, cât și personajul, ci este doar o interfață clasică în format 3D: în cazul activării unui hotspot, vom avea cele două funcții deja arhicunoscute, look and use, în acest caz, funcția de look fiind complementată de una de zoom, care ne aduce mai aproape de personajul/obiectul/chestia pe care o investigăm. Interfața, chiar dacă este una bună, nu ne poate feri de inerentele probleme care apar în cazul acestei mixturi între 3D și controlul direct, și anume cele de unghiuri (eterna problemă). În același timp, pentru a-l face pe Fenimore să binevoiască a se deplasa, va trebui să dăm clicuri disperate pe ground-ul din față sa.

În ceea ce privește capitolul muzică (bineînțeles, un capitol care, în cazurile jocurilor de strategie, trebuie ambientat cum nu se poate mai bine), producătorii puteau să depună o activitate ceva mai... consistentă. Cea mai decentă melodie (pe care veți ajunge și voi să o fredonați în timpul jocului), este tema "default". De fapt, eu o fredonez chiar în timp ce scriu acest articol, deci este clar piesa care identifică cel mai bine jocul în universul adventure. Fie asta, fie am nevoie de ceva mai mult somn.

După cum am mai spus, jocul gravitează în jurul a trei puzzle-uri principale care, la rândul lor, se divid piramidal în puzzle-uri secundare. Este o formulă folosită și răsfolosită de-a lungul timpului, dar se pare că funcționează... Aceste miniquiest-uri sunt relativ simple, însă destul de numeroase pentru a te ține ocupat o bună perioadă de timp. Unele

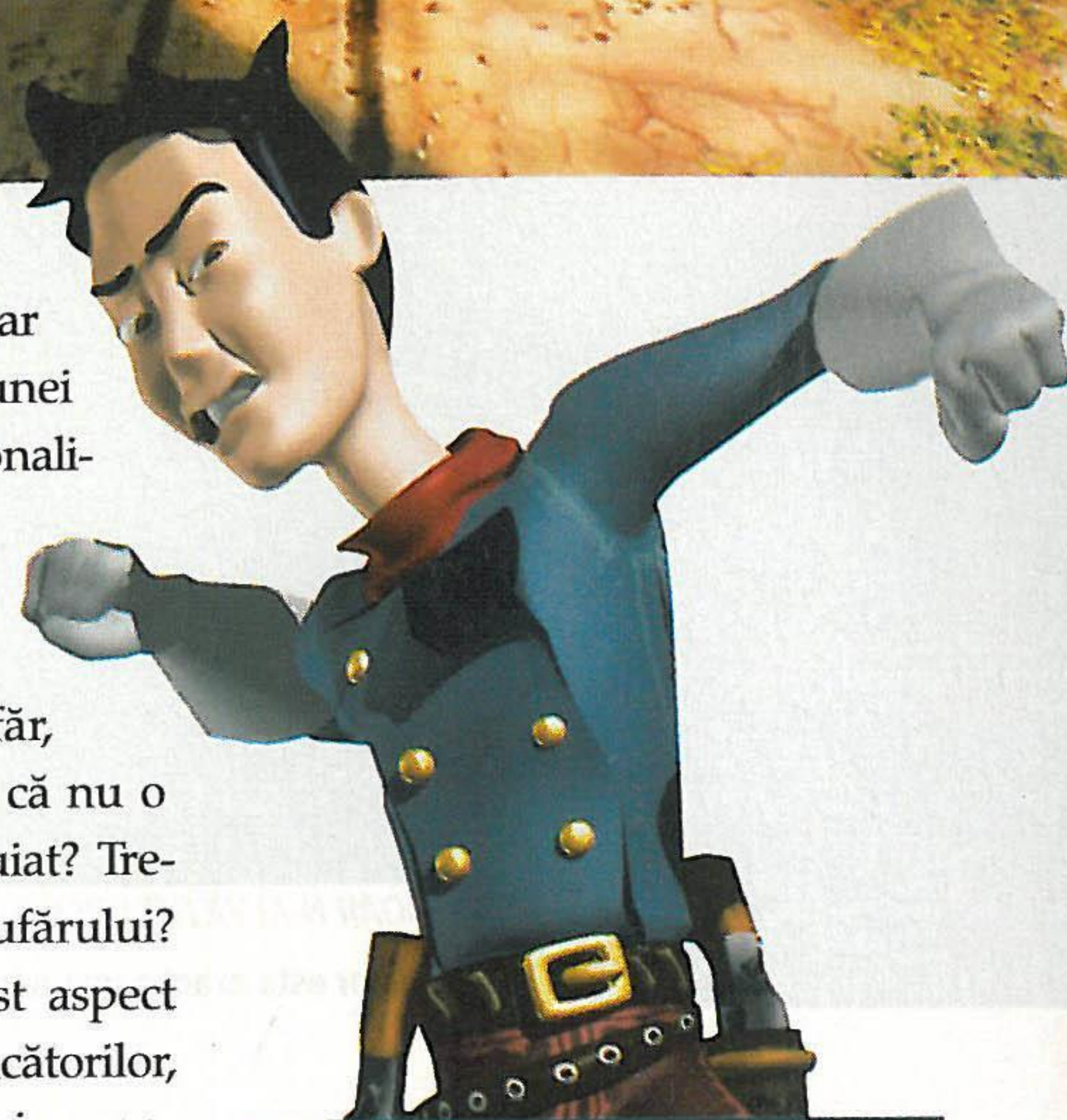
dintre ele pot deveni chiar "tricky", datorită lipsei unei serii de răspunsuri personalizate. De exemplu, aflat o dată în lungile mele explorări prin ținut, am vrut să deschid un cutor, însă Fanimore mi-a spus că nu o poate face. De ce? E încuiat? Trebuie să dansez în jurul cutorului? Nu am înțeles dacă acest aspect este dovada lenei producătorilor, dar lipsa unor răspunsuri personalizate face, cu siguranță, meseria oricărui aventurier mai dificilă.

O serioasă problemă a jocului este sumedenia impresionantă de bug-uri, ce împânzesc cu o nonșalanță crasă fiecare colțișor al lui **The Westerner**. La scurt timp după ce am început jocul, m-am trezit înconjurat de numeroase probleme de clipping, texturi lipsă, secțiuni de muzică looping (asemănătoare scratch-ului unui DJ), animații care nu există și, mai presus de toate, situații care fac jocul de neterminat, fapt ce a necesitat instalarea ultimului patch și restartarea jocului. Asta e, măcar a meritat efortul...

AL GARRONE

paul@pcgames.ro

PC Games Forum
http://www.pcgames.ro/forums



Punctaj F. FILLMORE: THE WESTERNER

PRODUCĂTOR
Revistronic

DISTRIBUTOR
PLANETA DeAgostini

PREȚ
cca. 35 euro

VÂRSTĂ
De la 7 ani

MULTIPLAYER
Rețea -
Internet -

PRO & CONTRA

- Un adventure de calitate
- Grafică 3D bine implementată
- Muzică neprelucrată
- Multe, multe bug-uri

GRAFICĂ	86%
SUNET	78%
CONTROL	83%
ATMOSFERĂ	84%
DESIGN	78%
MULTIPLAYER	-%

82 %

NECESAR
CPU 733 MHz
128 MB RAM

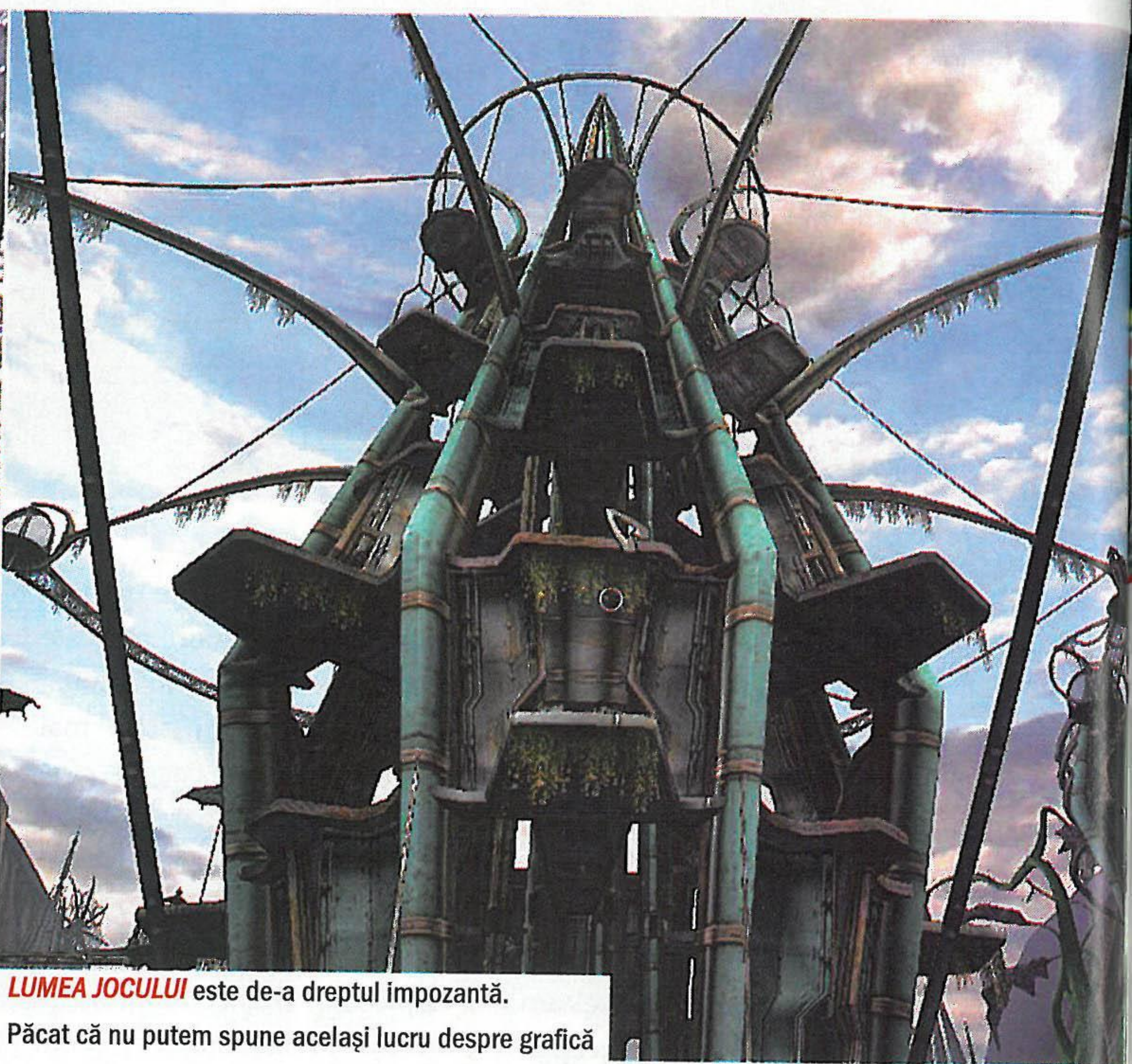
RECOMANDAT
CPU 1300 MHz
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
MONKEY ISLAND
RUNAWAY

Mysterious Journey II



DOAR N-AI VĂZUT VREO FANTOMĂ comportamentul NPC-urilor este exact cum ne-am obișnuit: lipsit de naturalețe



LUMEA JOCULUI este de-a dreptul impozantă. Păcat că nu putem spune același lucru despre grafică

Te-ai întrebat vreodată dacă există viață și dincolo de suprafața acestei bile de noroi? Te-ai gândit cum ar putea arăta formele de viață mai evolute? Oare sunt niște monștri verzi de gelatină cărora le curg balele non-stop, niște forme de energie pură ca Protoss, ori pur și simplu arată ca noi? Noul joc semnat de Dreamcatcher prezintă o aventură plină de răspunsuri, deși cuvântul aventură nu e tocmai cel mai potrivit... Dacă ar trebui să descriu **Mysterious Journey II** l-aș numi o colecție de rebusuri întortocheate, înfolică într-o poveste care se derulează în fața ochilor noștri întocmai ca un film. Există în primul rând jucătorul care din perspectivă first person va cutreiera ciudata lume înconjurătoare, redată de un engine 3D. În anumite colțișoare se vor declanșa evenimente prestabilite de producători (scripted events), sub forma unor filmulețe. Rebusurile sunt reprezentate de probleme logice, pe care trebuie să le rezolvi ca să poți înainta prin joc spre deznodământ.

Și iată că s-au adunat cele trei elemente de care vorbeam. Dacă jocul ar fi bine realizat am uita de analiză și ne-am lăsa vrăjiți de atmosferă.

Dar **Mysterious Journey II** nu reușește să te prindă în mrejele lui. Primul lucru deranjant este tocmai lumea vizuală. E interesant să hoinărești prin această lume ciudată cu a sa floră și faună fascinantă, o lume plină de mașinării biomecanice și cu clădiri lipsite de orice funcționalitate. Totul pare însă mult prea sumbru din cauza exagerării în folosirea culorilor închise de către designeri. Imaginea de pe monitor parcă nu se află în concordanță cu spiritul acestui univers. Al doilea lucru deranjant ar fi dialogurile, adesea banale și forțate, care

distrug o mare parte din meșteșugul povestirii. Trecând cu vederea peste faptul că scenariștii nu reușesc să scape de mahmureala de o viață și firul epic duhnește a clișee, ne lovim de sistemul de puzzle-uri. Cine se așteaptă la prelungite expediții de colectare de obiecte aparent inutile și combinarea lor într-un mod ingenios, va fi dezamăgit cu siguranță. Buzunarele încăpătoare vor rămâne goale mai tot timpul jocului, producătorii punând accent pe stresarea neuronilor. Rezolvarea rebusurilor în sine nu e chiar așa de grea, mult mai dificilă este înțelegerea și descoperirea lor. Încercările desperate și lipsite de sens puteau fi evitate foarte ușor, lăsând mai multe urme (niște "tipuri și tricur") jucătorilor. **Schizm** ne-a cucerit pe toți la vremea lui, continuarea însă nu va reuși să înhațe decât fanii seriei **Myst**.

NECIOPLITU PATRIEI
jacint@pcgames.ro

PC Games Forum
<http://www.pcgames.ro/forums>

Punctaj MYSTERIOUS JOURNEY II

PRODUCĂTOR
Detalion

DISTRIBUITOR
Dreamcatcher

PREȚ
cca. 35 euro

VÂRSTĂ
Fără limită

MULTIPLAYER
Rețea -
Internet -

PRO & CONTRA

- + Poveste interesantă
- + Control simplu
- Nu te poți amesteca în evenimente
- Puzzle-uri îngreunate aiurea

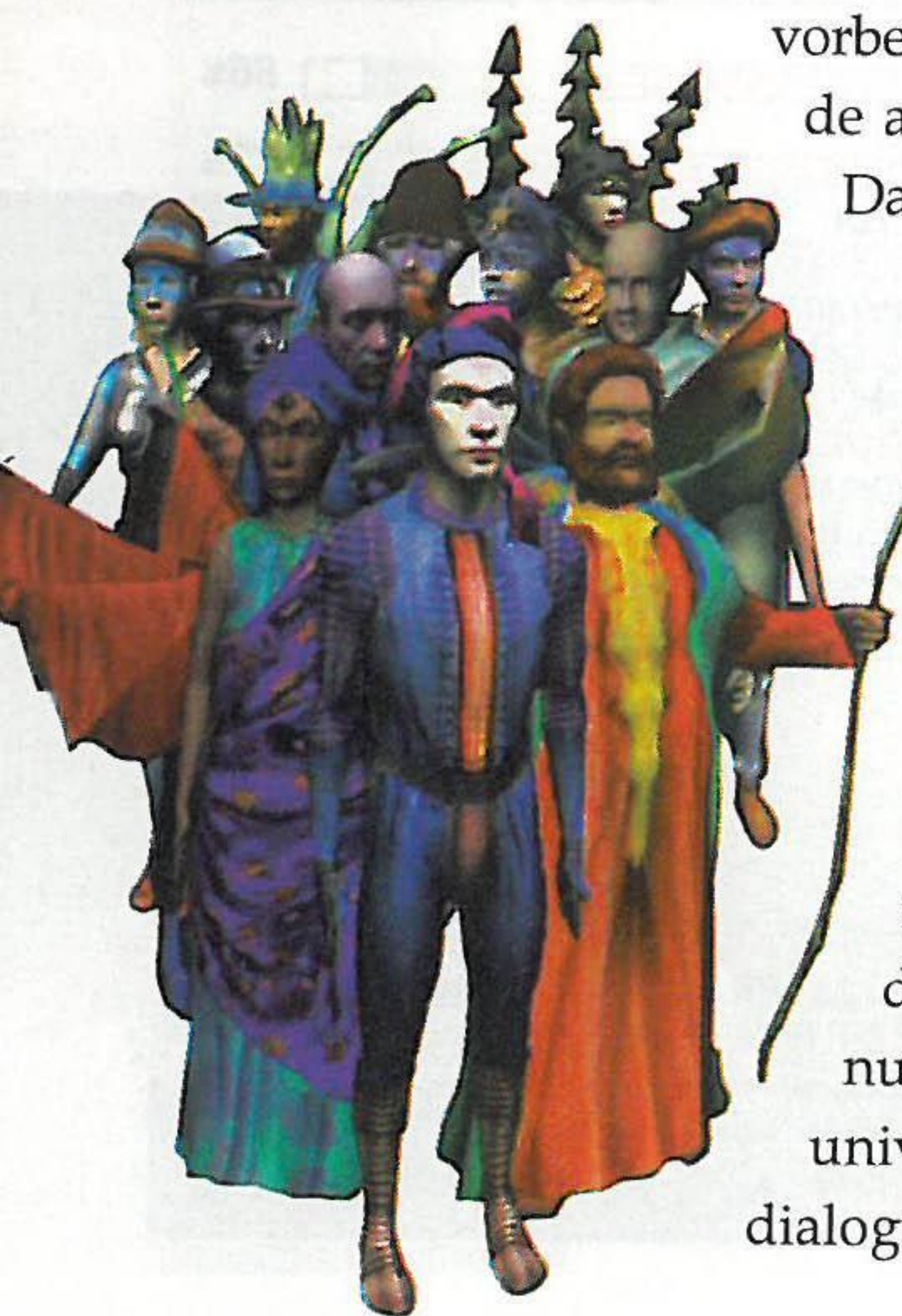
GRAFICĂ	<div style="width: 75%;"></div>	75%
SUNET	<div style="width: 79%;"></div>	79%
CONTROL	<div style="width: 83%;"></div>	83%
ATMOSFERĂ	<div style="width: 68%;"></div>	68%
DESIGN	<div style="width: 63%;"></div>	63%
MULTIPLAYER	<div style="width: 0%;"></div>	-%

74 %

NECESAR
CPU 800 MHz
128 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1500 MHz
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
MYST
URU





The Ultimate Racing Simulation

Nu-mi prea-mi dau eu seama ce s-a întâmplat cu tipii de la Codemasters, sau ce inspirație divină i-a pleznit în ultima vreme, dar cu așa simulatoare de curse țepene, precum cele din primăvara aceasta, nici că-mi pasă! La începutul lunii aprilie am fost încântat să aflu că nu doar **Colin McRae Rally 04** aduce un mult așteptat spor de simulare, ci și noul **Race Driver 2** se va înscrie pe o trasă ideală, ce garantează să-l conducă direct în brațele șoferilor virtuali hardcore. Iar subtitlul său - **The Ultimate Racing Simulation** - deși nițel cam pompos, exprimă o utopie spre care jocul gonește cu o viteză amețitoare.

Cel puțin din punct de vedere vizual, am rămas încremenit de uimire, în fața detaliului absolut superb al mașinilor și a tehnicii de texturare a drumului (un lucru care, între noi fie vorba, e subestimat în majoritatea jocurilor de curse), dar și

a performanței impecabile cu care rulează jocul. La partea de simulare, lucrurile nu sunt cu nimic mai prejos. Așa cum vei constata și singur, din demo-ul inclus pe CD, **Race Driver 2** e genul de joc în care o îmbrâncire mai zdravănă a parapetului te va scoate din cursă, fără drept de apel. Iar, dacă optezi pentru sistemul de control Pro-Simulation, n-ar strica să ai și un volan la îndemână.

Chiar dacă jocul pare să fi renunțat la acea "poveste" (vorba vine), din primul **Race Driver**, ameliorarea considerabilă adusă, la toate celelalte capitole, mă face să aștept versiunea finală cu o nerăbdare flexată până aproape de limita nominală. Singurul schepsis e ca cei de la Codemasters să nu amâne lansarea jocului, iar pe următorul număr vom avea deja testul unui nou racing-sim de excepție.

PAPA IOAN PLEAZNĂ |

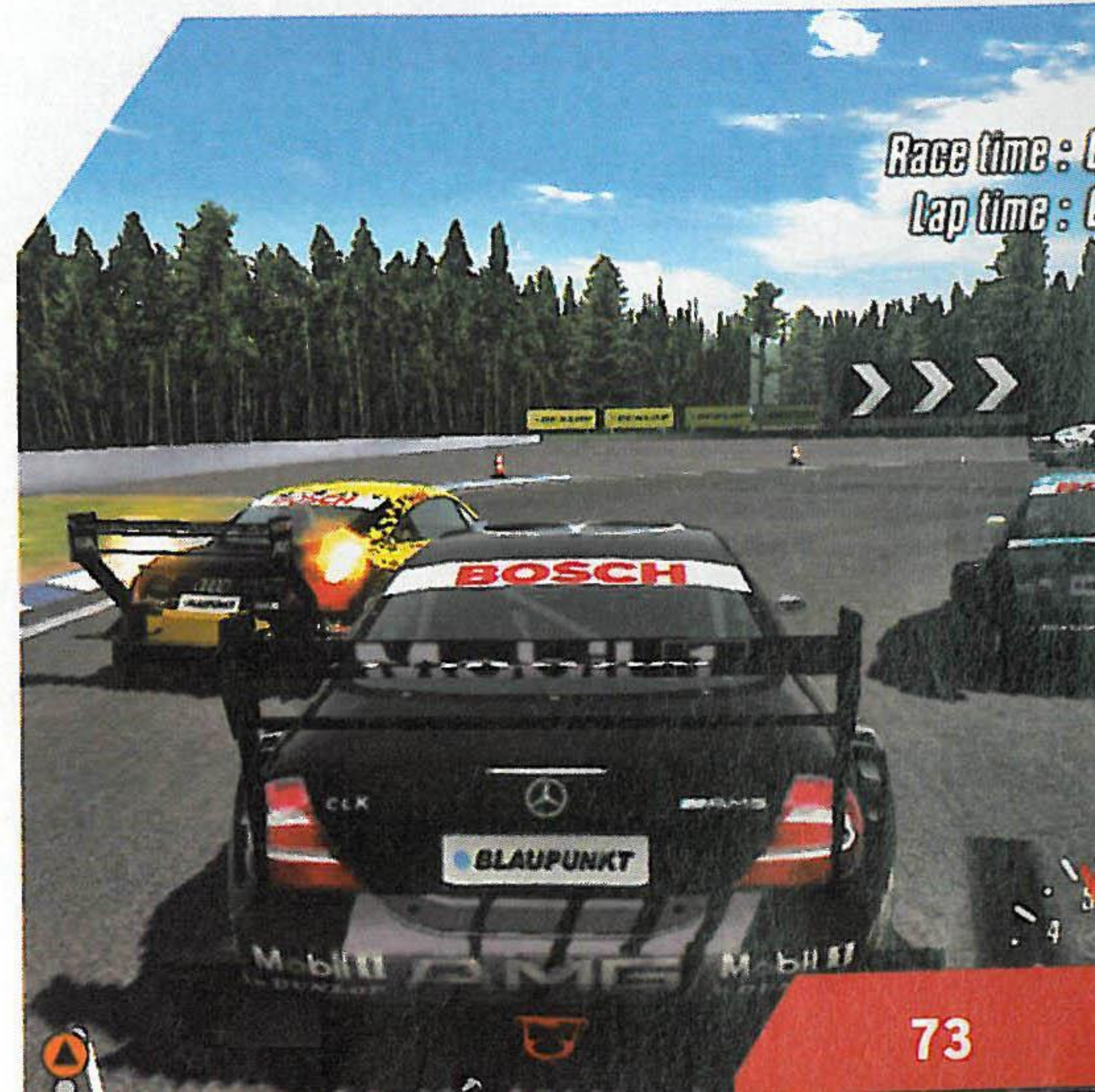
serban@pcgames.ro

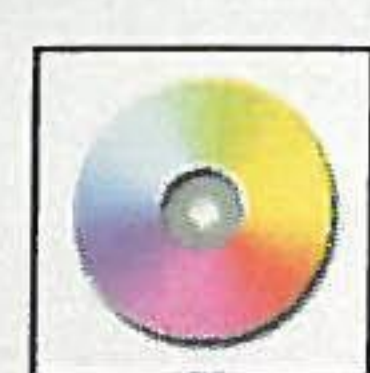
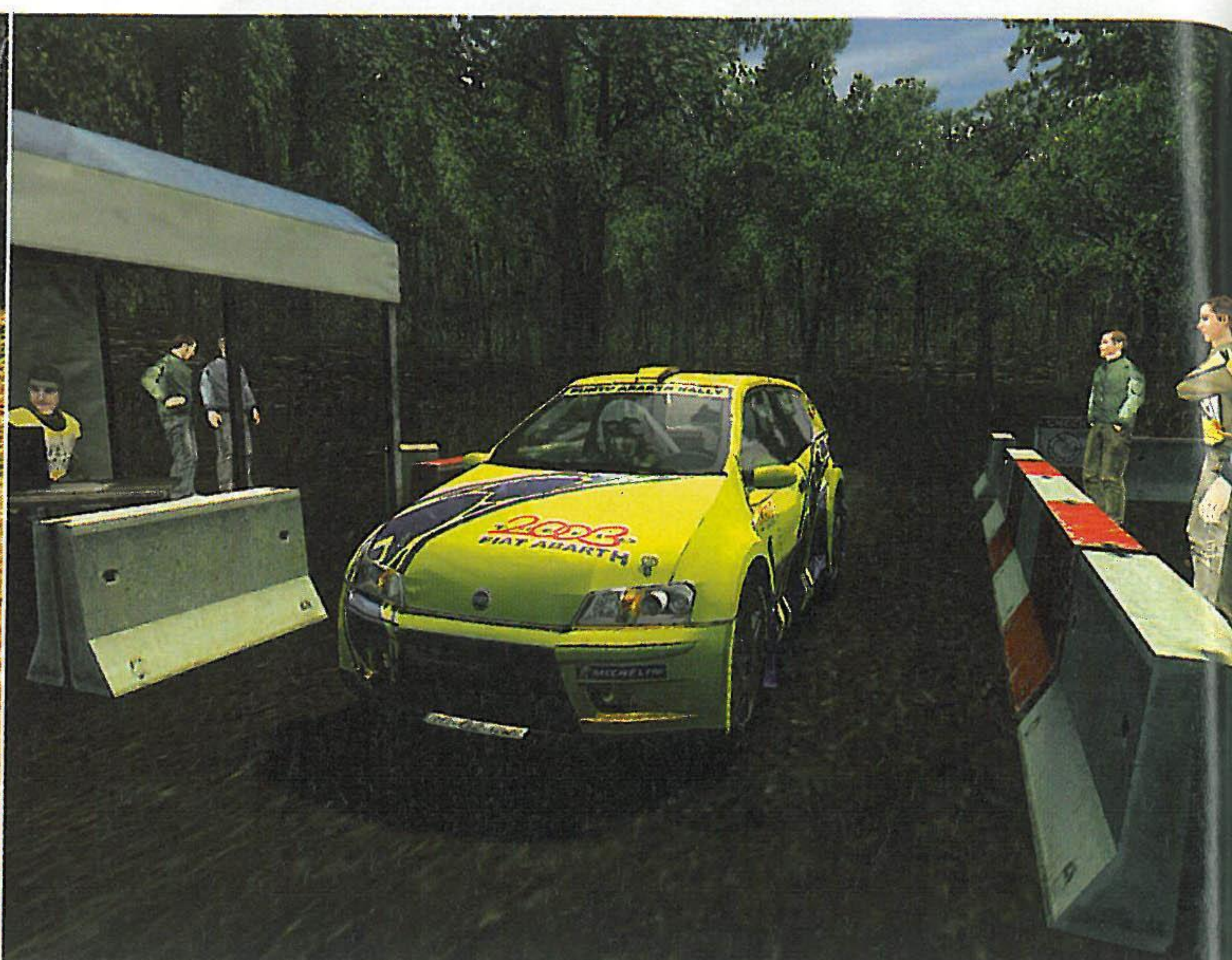
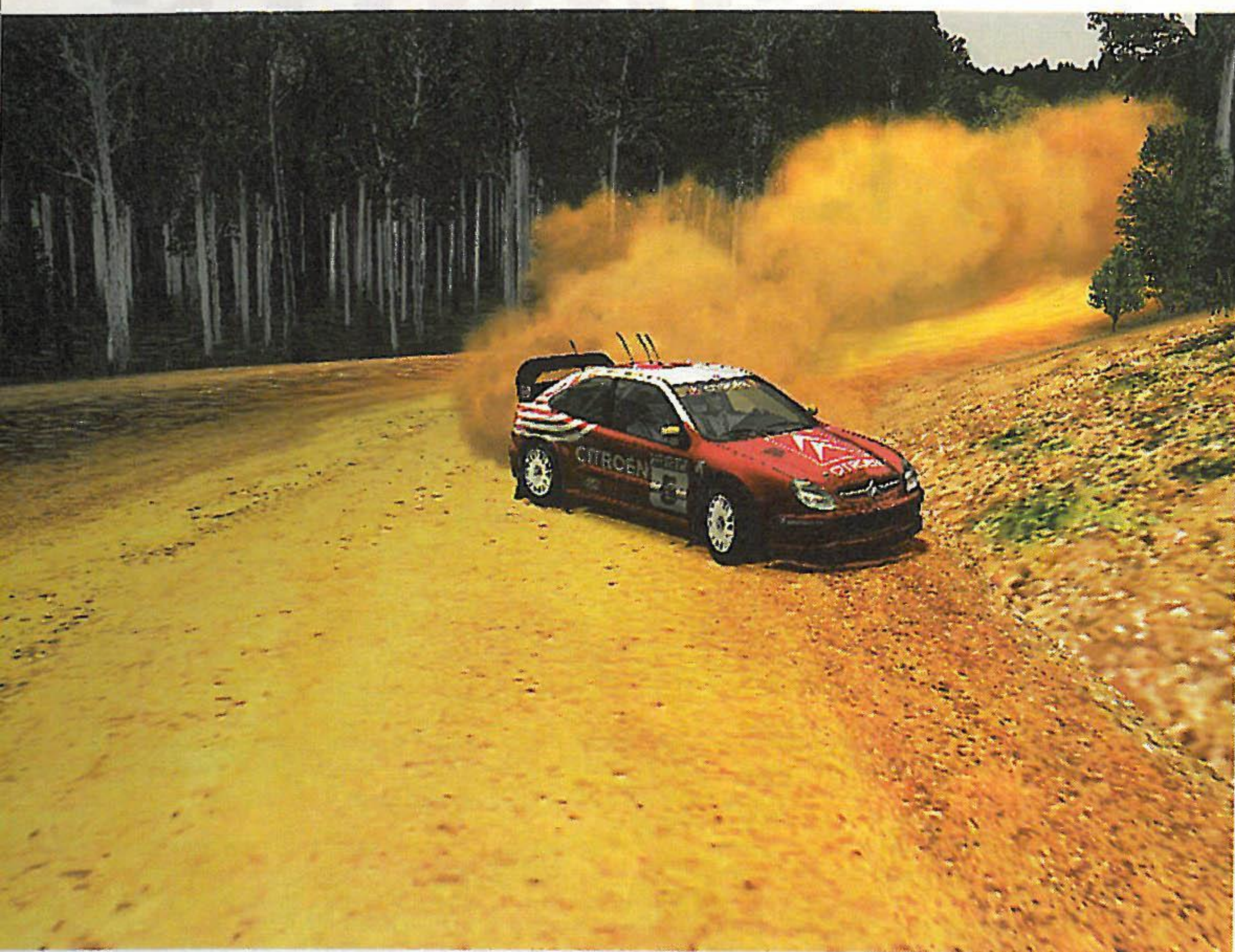


CUPRINS

Colin McRae Rally 04.....74

IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles - Ace.....76





Colin McRae Rally 04

Codemasters demarează în trombă, la startul primei etape a Campionatului Ludic de Raliuri 2004, lăsând mult în urmă prestația modestă, de anul trecut, și revenind în circuitul elitei, cu un nou titlu învingător

Colin McRae Rally 3 a fost un joc care, prin mântuiala cu care fusese portat de pe console și prin controlul său anapoda, mi-a lăsat un gust destul de pelin, în înaltul cupolei bucale. Motiv pentru care, la aflarea primelor "detalii incitante" promise de Codemasters, pentru sequel-urile **Colin McRae Rally 04** și **Race Driver 2**, am refuzat categoric să mă las străpuns de dulcele fior al nerăbdării. Și bine am făcut! Dar nu pentru că producătorul britanic mi-ar fi împlinit

cele mai pesimiste vise, odată cu lansarea lui **CMR 04**; ci deoarece această a patra parte a redutabilei serii de rally sim-uri mi-a redeschis apetitul pentru o porție zdravănă de praf, derapări (ne)controlate și motoare ambalate fără pic de milă.

Ba mai mult de-atât, **Colin McRae Rally 04** se îndură să absolve unul dintre marile păcate ale predecesorului său, și anume lipsa modului de joc multiplayer online (sau prin rețea locală). Acum, ai ocazia să gonești cot la cot cu piloți din toată lumea - dar nu "la grămadă", în stilul jocurilor normale de curse, ci practic, tot împotriva cronometrului. Prezența oponentilor pe traseu e redată doar prin "mașini fantomă", pentru a nu-ți bloca fizic traseul ideal pe care alegi să-l urmezi. Efectul psihic, pe de altă parte, nu e tocmai igrabil, însă reprezentarea oponentilor translucizi poate fi dezactivată din setările jocului.

Dar lăsând la o parte simplistul mod multiplayer, țin să-ți îndrept

atenția asupra adevăratului progres adus de **CMR 04**: simularea controlului. Ameliorarea acestuia se datorează, în primul rând, schimbării modului în care reacționează mașina. La viraje, aceasta nu se mai rotește în jurul unui centru fix, ci se sprijină pe fiecare dintre cele patru roți. Rezultatul este că derapajele pot fi executate acum mult mai realist, cursa devenind mai fluidă, prin pregătirea în avans a virajelor, înainte chiar de terminarea celui curent. Ținând cont și de indicațiile impecabile ale noului copilot și exploatând la maxim diferențele de aderență, care apar la marginea drumului, vei avea toate șansele să te îndrăgostești de numele Colin McRae - în ciuda faptului că aceasta ar putea fi ultima sa apariție virtuală.

Cuvinte de laudă vin și din partea posesorilor de volane (îndeosebi a celor aflați la cârma unui Guillemot Forcefeedback Thrustmaster), Codemasters corectând o



serie de probleme agasante, din CMR3, și care păreau să se fi păstrat, în prima versiune demo din februarie. Așa încât, în privința controlului, CMR 04 se apropie tot mai mult de ceea ce ar trebui să fie un rally-sim adevărat. Totuși, de ce să nu recunoaștem, băieții mai au încă de lucrat la acest capitol, un ușor feeling de Arcade resimțindu-se și în versiunea finală. În pofida acestui fapt (sau o fi doar o impresie reminiscentă?), sistemul de control este net superior celui de anul trecut și oferă o plăcere veritabilă de a conduce și a derapa în neștire, pe care de mult timp nu am mai întâlnit-o într-un titlu de gen.

Traseele sunt și ele reușite, cele opt raliuri principale (Marea Britanie, Finlanda, Suedia, Spania, Grecia, Australia, Japonia și SUA) oferind o diversitate arhisuficientă de suprafețe de rulare și condiții meteo. Unde mai pui că, la sfârșitul fiecărui raliu, există și câteva probe speciale, gen "test pilot", de pe urma cărora poți câștiga componente mai performante. Totuși, dacă e să dăm crezare unor martori binoculari nordici, raliul Finlandei (cel puțin) nu corespunde foarte exact condițiilor reale de rulare. Acesta e cunoscut drept cel mai rapid raliu din campionatul mondial și, totodată, unul dintre cele mai sigure. Transpunerea din joc însă nu prea reflectă aceste lucruri: prea multe curbe, prea mulți bolovani, dar și alte amănunte aparent nesemnificative, ar putea fi taxate de către fanii hardcore ai genului... de peste hotare. Pe la noi, însă, nu cred că vor fi prea mulți oficați, atâta timp cât diversele suprafețe (asfalt, pietriș, noroi, zăpadă etc.) sunt redade excelent, atât în ceea ce privește aderența, cât și aspectul lor grafic.

Șoselele plouate, de pildă, au un luciu aparte în lumina sporadică a soarelui, efectul devenind extrem de pronunțat pe ghețușurile suedeze - care nu numai că strălucesc orbitor, îngreunându-ți aprecierea corectă a distanțelor, dar sunt un real pericol pentru vitezomanii care mai au tendința să-și uite piciorul pe pedala de accelerație. Să nu uităm că vorbim aici despre un simulator de raliuri, nu de... NFS: Underground. Încearcă doar să iei o curbă bruscă de 90°, în plină viteză, și ai toate șansele să te trezești tăvălindu-te prin văzduh, aterizând apoi drept în mijlocul spectatorilor placizi, de pe marginea drumului. Păcat că deznodământul unor asemenea scene de violență e cenzurat în mod discret, dar și mai trist este că producătorii nu au catadicsit, nici de data aceasta, să le insuflă spectatorilor un țâr' de volum 3D (excepție făcând figuranții poligonali, plasați strategic la startul și sosirea fiecărui traseu).

Un ultim elogiu mai trebuie adus campionatului "retro" Group B, întrucât aici te vei întâlni cu bolizi de o performanță atât de nerușinată (la vremea respectivă), încât au fost excluși din circuitul mondial, cu vreo 20 de ani în urmă. Pentru deblocarea acestuia, însă, mai întâi va trebui să termini campionatul 4WD, moment în care vei avea acces și la modul Expert - provocarea supremă pentru gamer-ii hardcore, acesta ținându-te în perspectiva de la bordul mașinii, cu schimbător manual de viteze, setări maxime de damage și cele mai grele trasee.

Sub aspect tehnico-vizual, jocul relativ bun, introducând unele efecte proaspete (norii de praf sunt bestiali!) și îmbunătățind perfor-



TENTAȚIA PATINAJULUI pe patru roți e mereu irezistibilă, iar în CMR 04 chiar nu i se pot reproșa multe



NU MAI E MULT până la distrugerea totală a mașinilor... poate în CMR 2005?

manța versiunii precedente. Iar, după ce mi-am instalat și o versiune mai nouă a driver-elor grafice (vezi CD-urile atașate), am scăpat de ocazionalele sacadări și chiar am observat o creștere a frame rate-ului. Una peste alta, CMR 04 e un joc impresionant de amplu și de bogat în ceea ce oferă, asigurându-ne cu ușurință o ocupație full-time, până la apariția lui Race Driver 2 sau a competiției din domeniu. Este, aș putea spune, adevăratul succes al lui Colin McRae Rally 2, pe care îl așteptam de peste trei ani de zile!

PAPA IOAN PLEAZNĂ |
serban@pcgames.ro

Punctaj COLIN MCRAE RALLY 04

PRODUCĂTOR
Codemasters

DISTRIBUTOR
Codemasters

PREȚ
cca. 40 euro

VÂRSTĂ
De la 7 ani

MULTIPLAYER
Rețea 8
Internet 8

PRO & CONTRA

- Revenirea la un realism mai pronunțat al controlului
- Adiția unui mod multiplayer distractiv
- Îmbogățirea graficii și a jocului în sine
- Sacadări și alte necazuri, pe unele configurații

GRAFICĂ	88%
SUNET	92%
CONTROL	94%
ATMOSFERĂ	87%
DESIGN	92%
MULTIPLAYER	85%

90 %

NECESAR
CPU 750 MHz
256 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1600 MHz
512 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
COLIN MCRAE RALLY 3
RALLISPORT CHALLENGE

PC Games Forum
<http://www.pcgames.ro/forums>





IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles - Ace

Pregătirile de luptă pentru noul simulator aviatic Pacific Fighters, al rușilor de la Maddox, sunt întrerupte de lansarea unui al doilea expansion-pack IL-2 Sturmovik,

numai bun pentru dezmoșirea elicelor

Primele cuvinte care mijesc în mintea oricărui împătimit al duelurilor aeriene virtuale, la auzirea numelui Oleg Maddox sau a companiei acestuia, Maddox Games, sunt **IL-2 Sturmovik**. Excelentul simulator aviatic, apărut la finele anului 2001, a supraviețuit până în prezent ca unul dintre cele mai "hardcore" jocuri de gen, surclasând cu ușurință seria **Combat Flight Simulator**, a celor de la Microsoft. Întrucât **IL-2** se adresa tocmai maniacilor de realism aviatic și

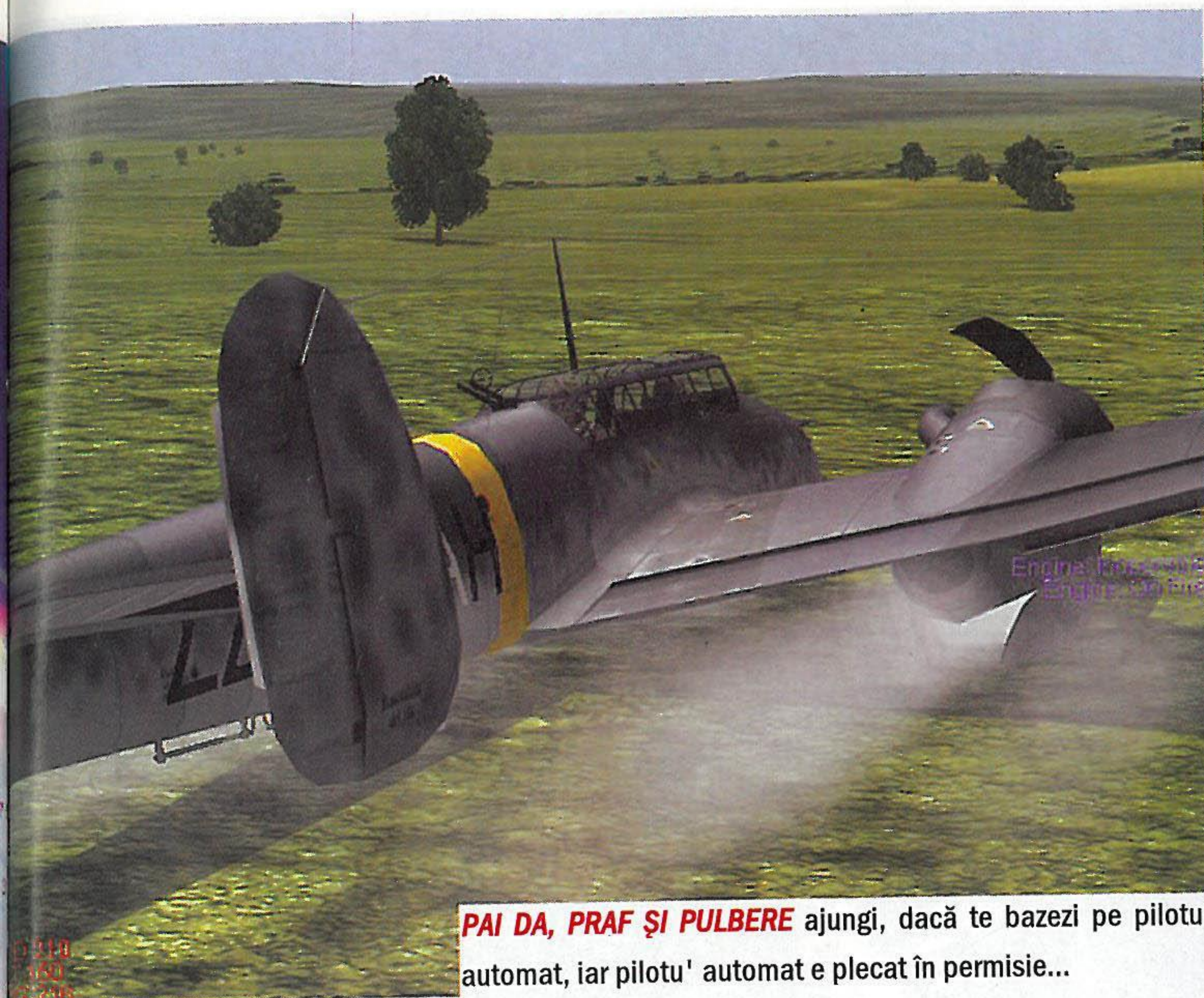
dogfight-uri adevărate, pentru care joystick-ul reprezintă obiectul muncii prin excelență, simulatorul rusesc nu a întâmpinat nici o piedică în a se impune ca cel mai bun titlu de gen al momentului. Asta, desigur, făcând abstracție de cerințele de sistem zdrobitoare, a căror moștenire o resimțim și astăzi, sub forma unor timpi de încărcare nefiresc de lungi. Dar haideți mai bine să vedem cu ce ne întâmpină acest al doilea expansion, modelat în jurul precedentului **Forgotten Battles**, apărut în urmă cu un an.

În primul și-n primul rând, avioane... multe avioane! Pe lista aparatelor pilotabile, și-au făcut apariția 20 de modele noi, de toate naționalitățile și pentru toate gusturile: "bondarul" Me-163B, Ta-152H-1, Ho-229 (sau Go-229, dacă preferi) și heteroclitul Mistel, de partea Luftwaffe, seriile americane

P-51, P-38 și P-80, precum și alte câteva aparate japoneze, o nouă variantă de Spitfire sau Fiat-ul zburător G.50. Cu o asemenea bogăție, termenul IL-2 din titlul jocului abia își mai găsește rostul, tentația normală fiind aceea de a da uitării veteranul aerian sovietic și de a te arunca la cârma unui model mai "exotic", cum ar fi celebrul Zero de fabricație niponă - prietenul de încredere al oricărui sinucigaș în serie. Chiar și primul bombardier "stealth" din istorie, Ho-229 A-1, poate fi pilotat în expansion-ul **Forgotten Battles: Ace**; deși îndrăcitiții dogfight-urilor vor rămâne probabil la ale lor biplane, ori vor petrece mai mult timp în carlinga noului avion bimotor Messerschmitt Bf-110, studiind în detaliu această adiție îndelung așteptată. Nu cred că aș greși prea mult, dacă aș spune că acest al doilea add-on se îndepăr-



MAI O ELICE FUMEGÂNDĂ, mai un eleron ciuruit - noroc cu pilotu' automat de vis-à-vis



PAI DA, PRAF ȘI PULBERE ajungi, dacă te bazezi pe pilotu' automat, iar pilotu' automat e plecat în permisie...

tează sensibil de conceptul originalului **IL-2 Sturmovik**, prin devierea de la realitățile istorice și includerea tot mai multor avioane străine teatrului de război (est-)european. Despre modelul japonez A6M5 Zero am amintit deja, însă nici primul jet-fighter american (P80 Shooting Star) nu a participat la vreo luptă în Europa celui de-al doilea război mondial, prezența sa pe acest front fiind pur simbolică și mult prea târzie. Pe lângă toate acestea, în **Forgotten Battles: Ace** își fac debutul și câteva aeronave "NPC", pe care va trebui să te mulțumești să le admiri doar de la distanță. Cel mai impozant exemplu e legendarul bombardier american B-17 - protagonistul atâtor și-atâtor povești pescărești ale piloților din acea perioadă, care i-au trântit o poreclă cât se poate de sugestivă: "flying fortress" (la un echipaj de 10 persoane, cu 13 mitraliere de calibru 50 și 8 tone de bombe "on-board"... nici nu-i de mirare!). Păcat, totuși, că B-17 nu a fost inclus pe lista aparatelor controlabile de jucător, măcar într-o misiune singleplayer mai specială, dacă nu și în modul multiplayer. Eram curios să-i pun la încercare celebra-i anduranță, după pierderea unuia sau două dintre motoare...

Deși, pe de altă parte, bombardierele deja existente continuă să reprezinte o problemă spinoasă, în privința controlului. Iar asta deoarece, la numărul absolut dement de shortcut-uri ce pot fi asociate tastaturii / butoanelor, un joystick tinde să devină o cerință necesară, dar insuficientă! Drept e că setările de realism pot fi și coborâte, după bunul plac, dar parcă nu mai are haz să nu amețești, în urma executării unor manevre mai brutale, sau să nu ți se ardă niciodată motorul.

Trecând însă mai departe, dintre celelalte șase aeronave noi, controlate exclusiv de calculator, ar mai merita amintite bombardierul C-47, robustul fighter Hawk 75 (variante de export a modelului american Curtiss P36) sau infamul avion-rachetă V-1 - pe care într-adevăr nu văd cum ai fi putut să-l pilotezi personal (heh, eventual să-l iei călare, până-n Londra... "one-way trip", cum ar veni).

Nu mai puțin remarcabile sunt campaniile dinamice și misiunile din singleplayer, ambientate în **Forgotten Battles: Ace** cu două peisaje noi (Normandia și Ardeni), precum și o hartă specială de multiplayer, deasupra Pacificului. Pentru solitarii zburători domestici, principala atracție o constituie, în continuare, scenariile generate în mod dinamic, acestea aducând practic alte câteva luni de zile, de lupte aeriene aprige. Însă nici comunitatea online nu a fost dată uitării ci, dimpotrivă, se poate bucura acum de vreo zece misiuni mari și late, ce pot fi jucate în mod cooperativ! Că nu au ele prea mare trecere... mda, și asta-i drept. Majoritatea jucătorilor preferă să se avânte direct în dogfight-urile de tip

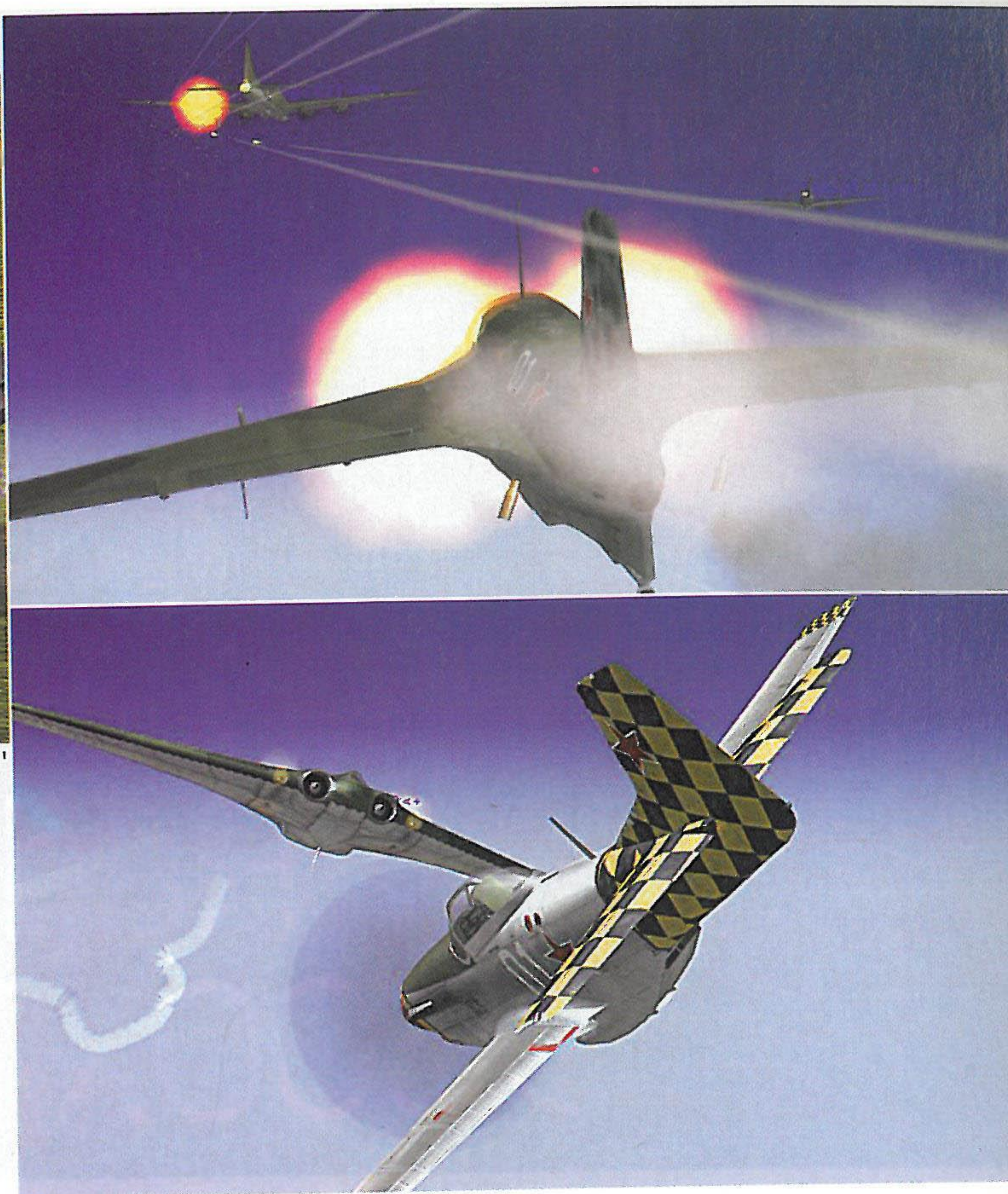
deathmatch, cel mai simplu fiind să le urmezi și tu exemplul - dacă nu cumva intri pe Net alături de câțiva camarazi de joystick, pentru o partidă cooperativă premeditată.

Engine-ul grafic a rămas același, la urma urmelor fiind vorba doar de un simplu expansion. Însă acest lucru poate fi privit și ca un avantaj, socotind că au trecut peste doi ani de zile, de la lansarea primului **IL-2 Sturmovik**, care ridică probleme serioase de performanță. De data aceasta, jocul rulează fluent chiar și pe sistemele improvizate cu o mai mare băgare de seamă bugetară. Deci cei care nu v-ați putut desfăta cu precedentele titluri din serie, aveți acum ocazia ideală să treceți la treabă. Cât despre fanii înrăiți **IL-2...** eh, bănuiesc că ați făcut deja rost de **Forgotten Battles: Ace**, cu "ceva" timp în urmă.

PAPA IOAN PLEAZNĂ I
serban@pcgames.ro

Redacția PCGAMES a utilizat în testul acestui joc joystick-ul CYBERSTICK 2^{XP}, model VR9700USB oferit de:

VIREAL vrshop.ro



Punctaj **IL-2 S: FORGOTTEN BATTLES - ACE**

PRODUCĂTOR
1C: Maddox Games

DISTRIBUITOR
Ubisoft

PREȚ
cca. 15 euro

VÂRSTĂ
De la 14 ani

MULTIPLAYER
Rețea 32
Internet 32

PRO & CONTRA

- + Puzderia de misiuni generate dinamic
- + Noile avioane pilotabile
- Noile avioane non-pilotabile
- Mici necazuri cu AI-ul și controlul

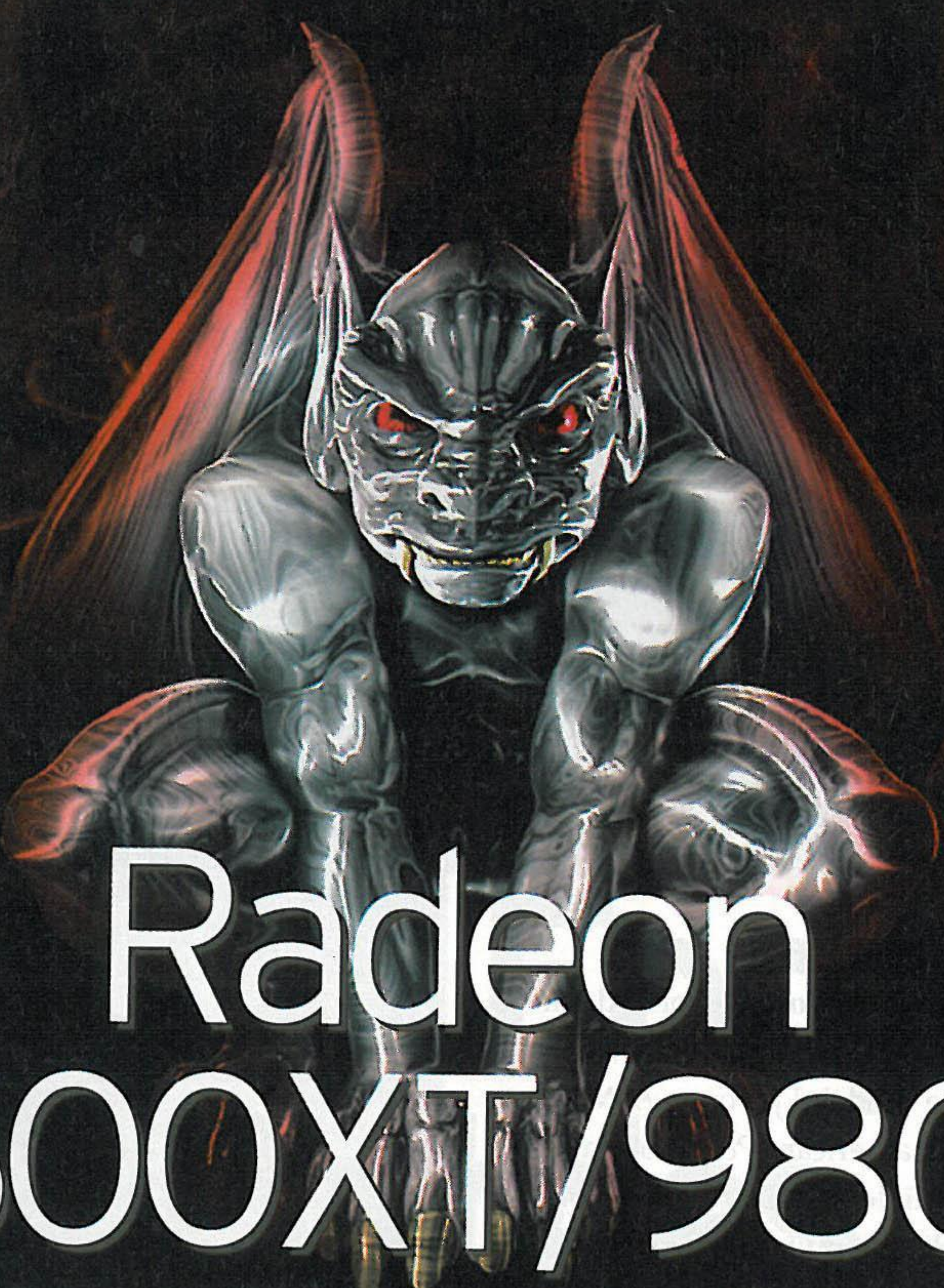
GRAFICĂ	85%
SUNET	84%
CONTROL	81%
ATMOSFERĂ	82%
DESIGN	80%
MULTIPLAYER	86%

83 %

NECESAR
CPU 800 MHz
256 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1400 MHz
1 GB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3
LOCK ON

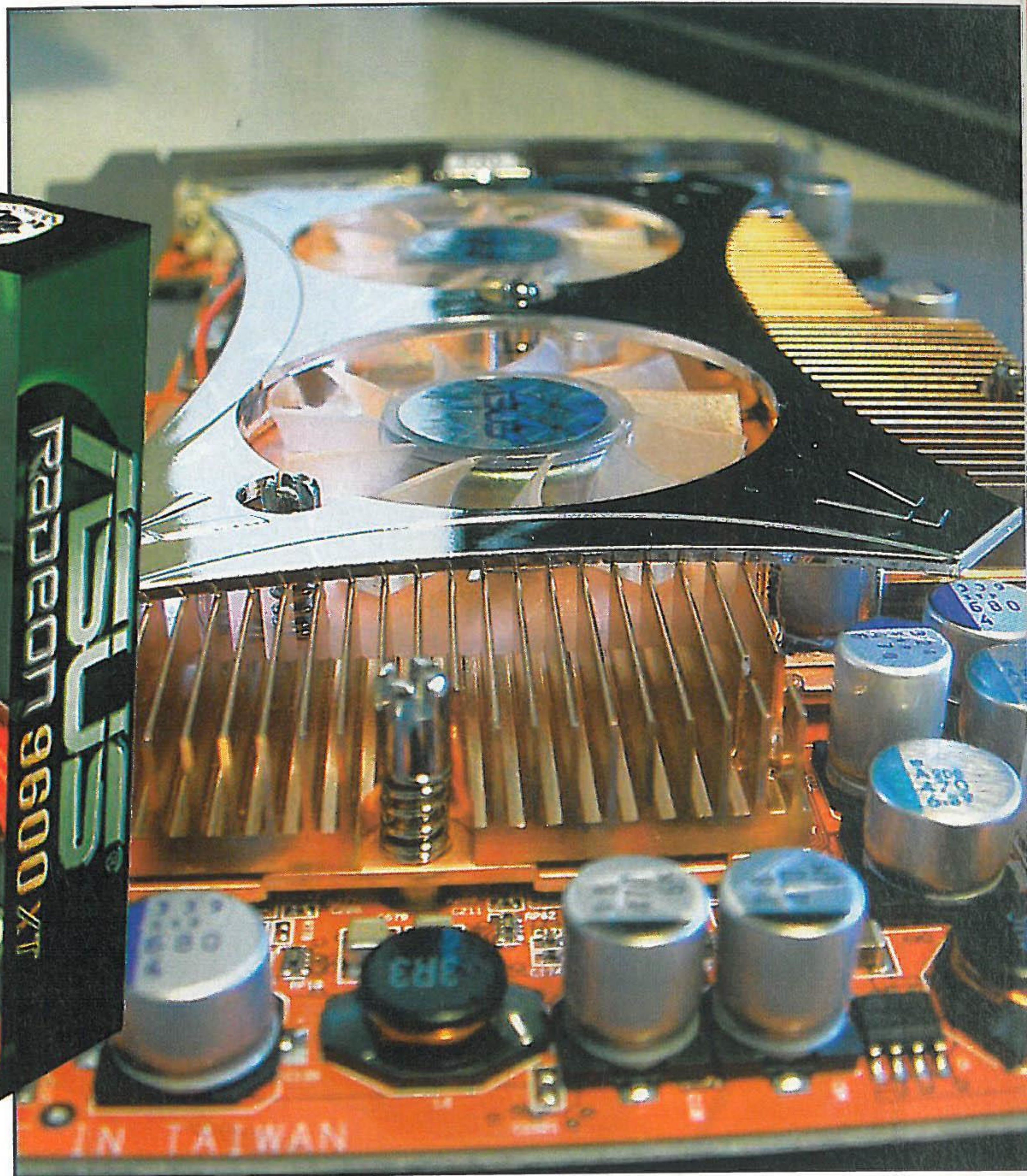


Radeon
9600XT/9800

VS.



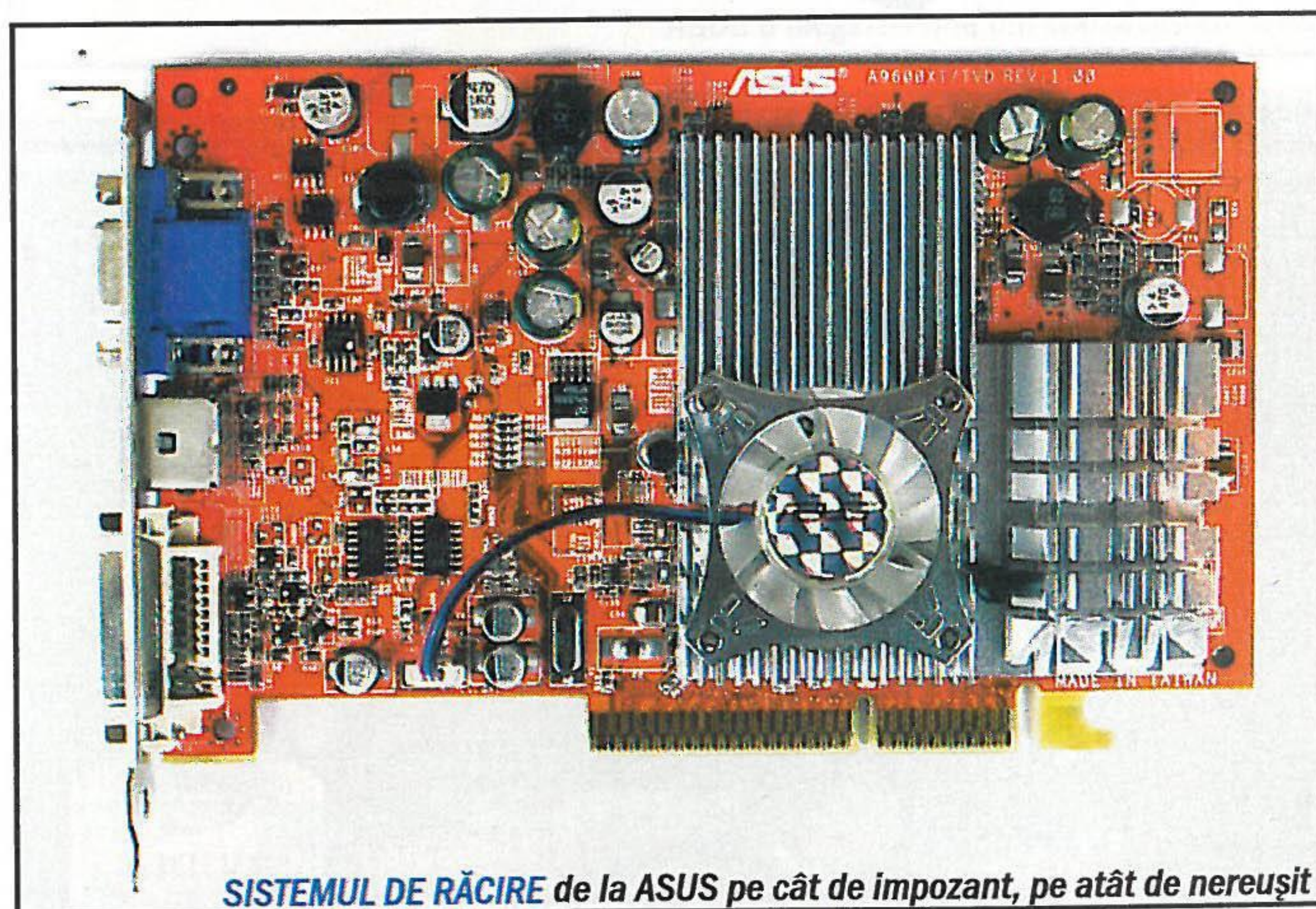
GeForce FX
5700/5700 Ultra



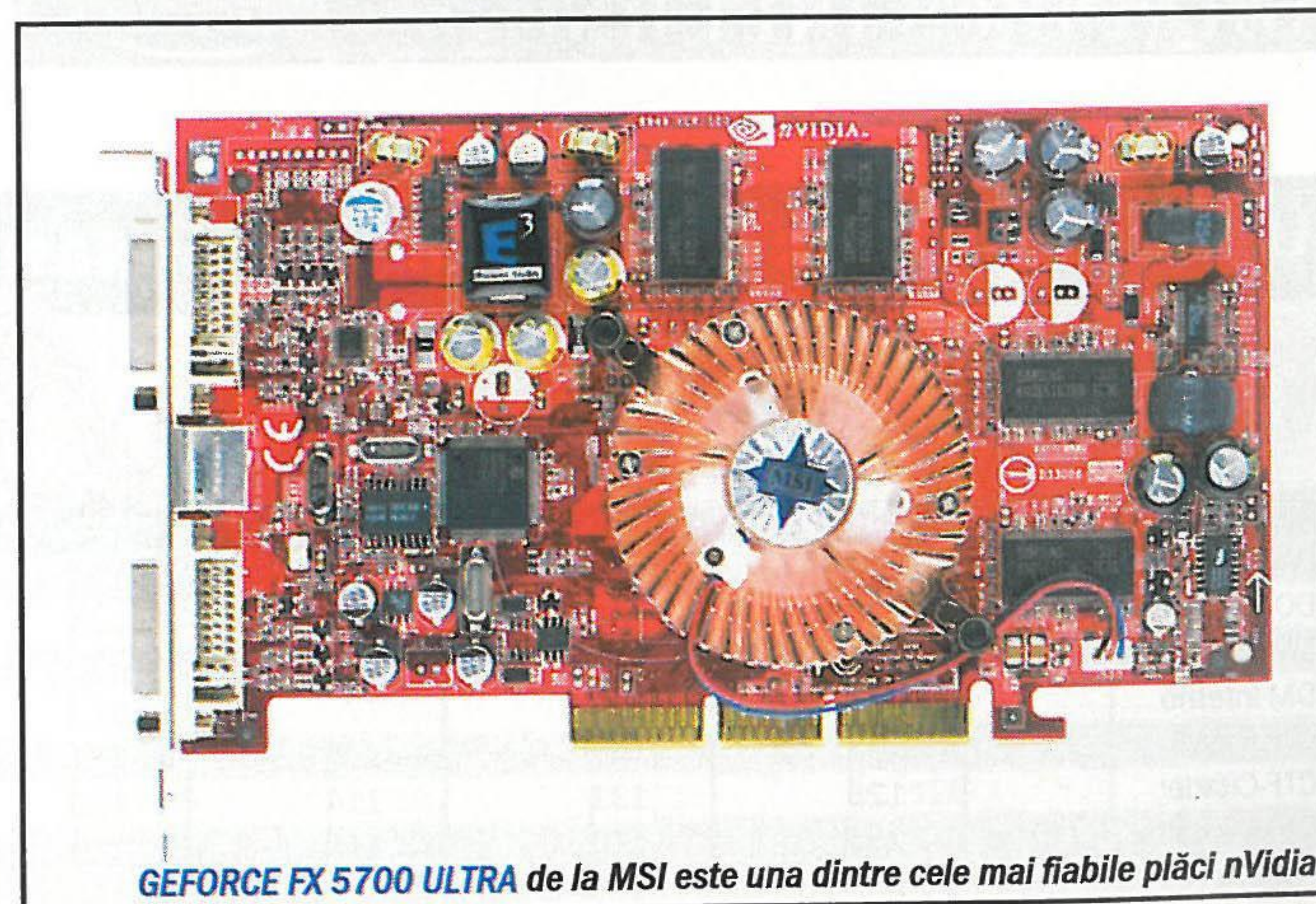
În ultimul an, pe piața plăcilor grafice, s-au întâmplat mult mai multe evenimente decât ne-am fi așteptat: au apărut nenumărate produse noi, declarate inovatoare, care, în decurs de câteva luni, au fost deja depășite. Gurile rele spun că nici măcar producătorii nu se așteptau la o astfel de explozie. Deși testul nostru actual se concentrează în special asupra plăcilor Radeon 9600 XT și 9800 XT, respectiv asupra seriei GeForce FX 5700, datorită numeroaselor mailuri primite de la voi, încercăm să deslușim puțin actuala ofertă a marilor producători.

În zilele noastre, din cauza dispariției de pe rafturile magazinelor a seriilor 9000, 9100 și 9500, e mult mai ușor să deosebești plăcile propuse de ATI. Cel mai ieftin și cel mai modest din punct de vedere al performanței este Radeon 9200 SE, care datorită benzii de memorie de 64 de biți, la aceleași frecvențe de tactare, poate transmite doar jumătate din cantitatea de date, în comparație cu frații mai mari dotați cu 128 de biți. Pro-

cesorul grafic RV280 al acestei plăci este tactat la 200 Mhz, iar memoria la 333 MHz. Varianta Radeon 9200 fără nici un fel de atribut (cu alte cuvinte Radeon 9200 simplu), este mult mai rapidă decât versiunea SE grație GPU-ului tactat la 250 MHz, memoriei care funcționează la viteza de 400 MHz și creșterii lățimii benzii de memorie la 128 biți. Ediția Pro diferă de modelul Radeon 9200 doar prin frecvențele de tact: cipul grafic rulează la 300 MHz, iar memoria la 600 MHz. Teoretic, gama 9200 este formată doar din aceste trei modele, unii producători au scos însă plăci care poartă denumirile de LE, TE sau Low Profile. De fapt, acestea coincid din punct de vedere tehnologic cu Radeon 9200 SE, doar că unii fabricanți au trecut la soluția mai ieftină de 64 de biți, înainte de a fi făcut-o oficial ATI. Dar, ca viața noastră de gameri să nu fie chiar atât de ușoară există și contraexemple: Radeon 9200 DH produs de Gigabyte este un 9200 simplu care folosește tehnologia de 128 de biți. În general, putem să afirmăm că e bine să evitați plăcile



SISTEMUL DE RĂCIRE de la ASUS pe cât de impozant, pe atât de nereușit



GEFORCE FX 5700 ULTRA de la MSI este una dintre cele mai fiabile plăci nVidia



9200 SE sau cele cu diverse apelative ciudate (TE, LE, LP) deoarece, deși sunt puțin mai ieftine, performanța acestora lasă de dorit. Un alt lucru de reținut este faptul că modelelor 9200 le sunt suficienți 64 MB de memorie, modelele dotate cu 128 sau 256 MB RAM oferind aceeași performanță. De exemplu, Club3D fabrică plăci grafice cu 256 MB RAM menite să capteze cumpărătorii neinițiați, scoțându-le mai mulți bănuți din buzunar, fără să le ofere și un plus de viteză.

Seria Radeon 9600 se poate mândri cu patru reprezentanți: Radeon 9600 SE, 9600, 9600 Pro și 9600 XT. Primul folosește arhitectura de 64 de biți, până ce ultimele trei au fost fabricate deja cu tehnologia de 128 de biți. Frecvențele de tact sunt următoarele: 9600 SE: 325 MHz GPU/400 MHz memoria, 9600: 400/400, 9600 Pro: 400/600, 9600 XT: 500/600. Performanța lui 9600 SE este net superioară lui 9200 SE, dar rămâne cu mult în urma unui 9600. Este însă și mult mai ieftină decât aceasta, din cauza tehnologiei de fabricație mai simple.

Am ajuns și la seria Radeon 9800 care și ea este formată din patru membri: Radeon 9800 SE, 9800, 9800 Pro și 9800 XT. Cazul lui 9800 SE este cel mai delicat dintre toate plăcile grafice disponibile la ora actuală pe piață, deoarece oficial nici nu există. Totuși, numeroși producători au scos astfel de modele, care se pot împărți în două categorii: cele cu o lățime de bandă de 128 de biți și cele cu 256 de biți. Spre deosebire de celelalte trei modele, aceste Radeon 9800 SE sunt dotate cu patru pipeline-uri active. Celelalte trei reprezentante,

dotate toate cu 8 pipeline - active uri au o lățime de bandă de 256 de biți, dar toate sunt dotate cu opt pipeline-uri active. Frecvențele se prezintă în felul următor: Radeon 9800: 325/580, Radeon 9800 Pro: 380/680, Radeon 9800 XT: 412/730. Trebuie să amintim că modelele Radeon 9800 Pro echipate cu 256 MB RAM GDDR2, au memoria tactată la 700 MHz, dar nu sunt cu nimic mai rapide decât modelele Pro obișnuite, ba dimpotriva.

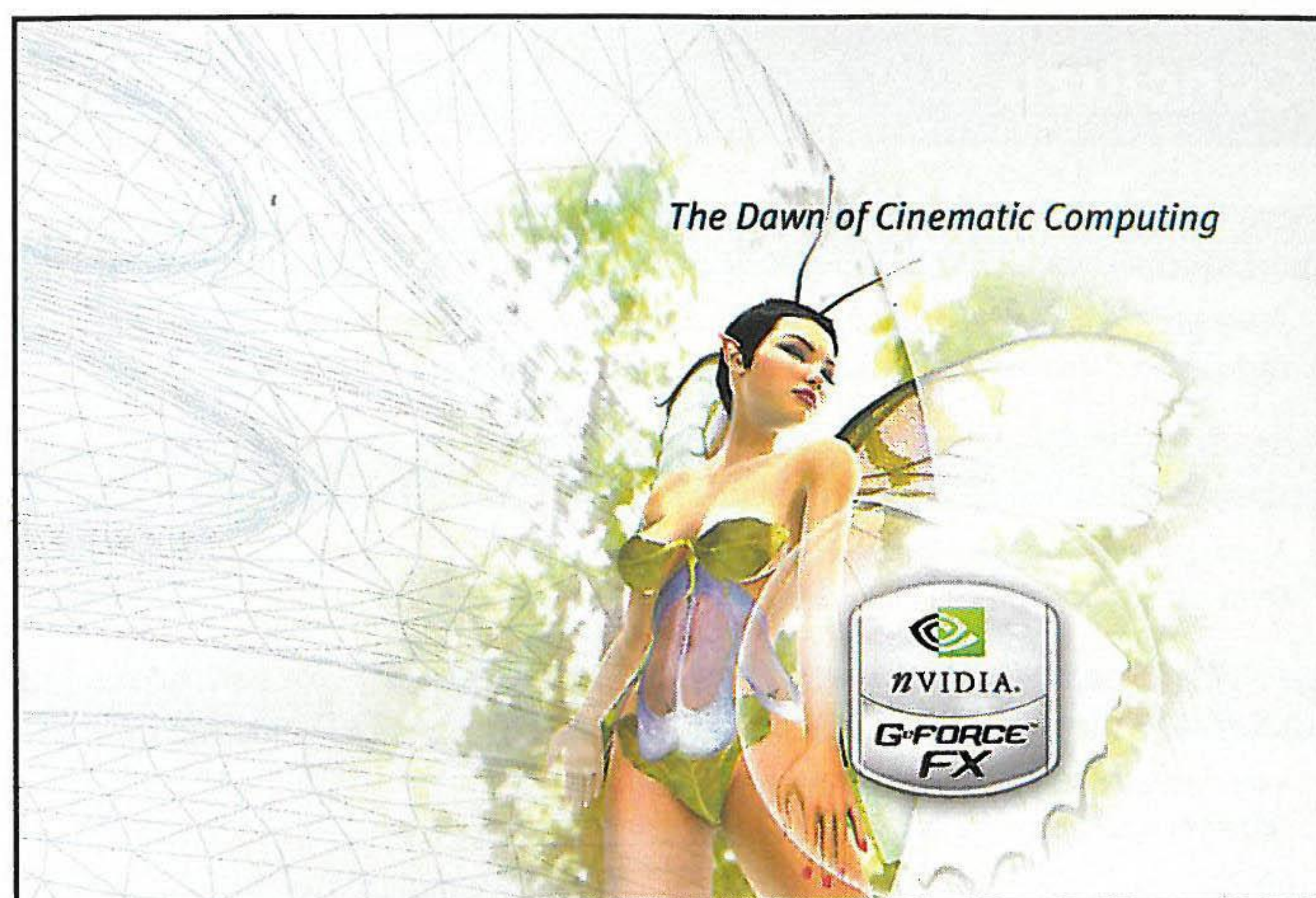
Să trecem în revistă și oferta nVidia. La ora actuală se află în circulație nenumărate modele GeForce FX 5200 construite cu ajutorul tehnologiei de 64 de biți. Acestea sunt cea mai proastă alegere pentru jucători. Deși Asus măcar le-a marcat adăugându-le termenul "Magic", ceilalți producători nu joacă chiar atât de fair. Aceste modele low end funcționează la frecvențe de 250/286 MHz, față de variantele GeForce FX 5200 cu frecvențele de 250/400 MHz, respectiv GeForce FX 5200 Ultra tactat la 325/650 MHz. Ultimele două au fost fabricate cu o lățime a benzii de memorie de 128 de biți.

Familia FX 5600 nu de mult a fost înlocuită de noua generație FX 5700. Cei doi membri ai familiei, GeForce FX 5600 și GeForce FX 5600 Ultra, funcționează la frecvențe de 325/550, respectiv 400/800 MHz. Trebuie amintit însă că primele modele Ultra aveau frecvențe de tact ceva mai mici: 350 de MHz în cazul procesorului grafic și 700 în cazul memoriei. Producătorii au amestecat puțin ciorba și în acest caz, acum ceva timp MSI și Club3D scoțând pe piață modelele FX 5600 XT. Acestea sunt modele low end care funcționează la



UT 2003 1024x768x32 fără anti-aliasing și fără anisotropic filtering

	9600 Pro	9600 XT	5700	5700 Ultra	9800	9800 Pro	9800 XT	5900 Ultra	5950 Ultra
DM-Antalus	102	112	104	134	164	180	189	190	200
DOM-Suntemple	126	136	107	134	179	198	208	204	214
DM-Phobos2	120	130	112	137	162	174	183	189	196
DM-Inferno	85	92	77	99,1	137	160	167	182	187
CTF-Face3	151	157	135	161	175	181	189	180	190
CTF-Citadel	123	131	114	136	136	137	144	142	149
DM-Asbestos	156	170	143	179	215	229	239	230	243



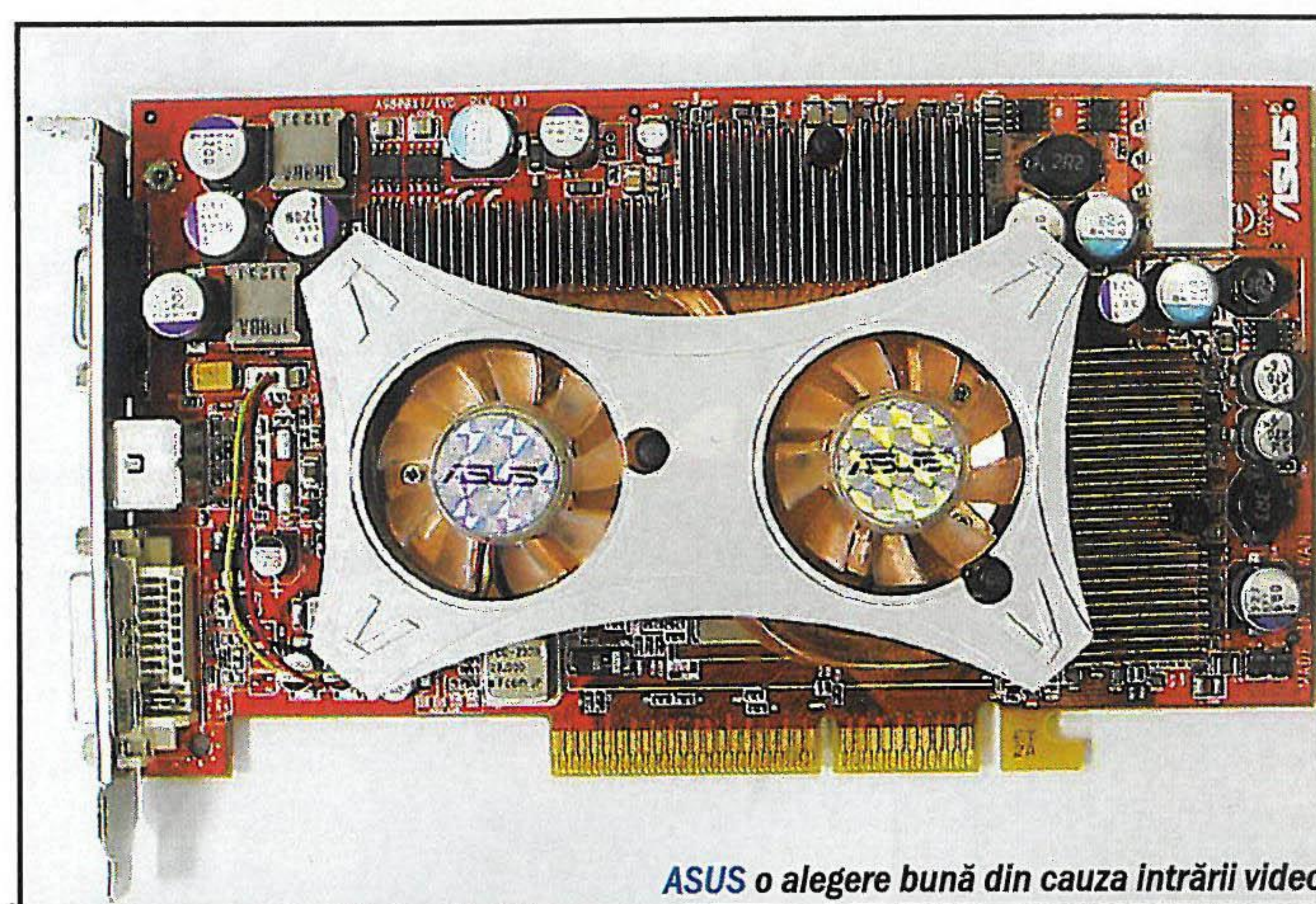
230/400 MHz.

În cazul seriei FX 5900, nu s-au auzit încă de mașinații sau de șmecherii, modelul simplu funcționând la 400/850 MHz, iar modelul Ultra la 450/850 MHz. Astea fiind spuse, am cam terminat plimbarea noastră pe piața plăcilor grafice și ne putem apuca de testul propriu zis.

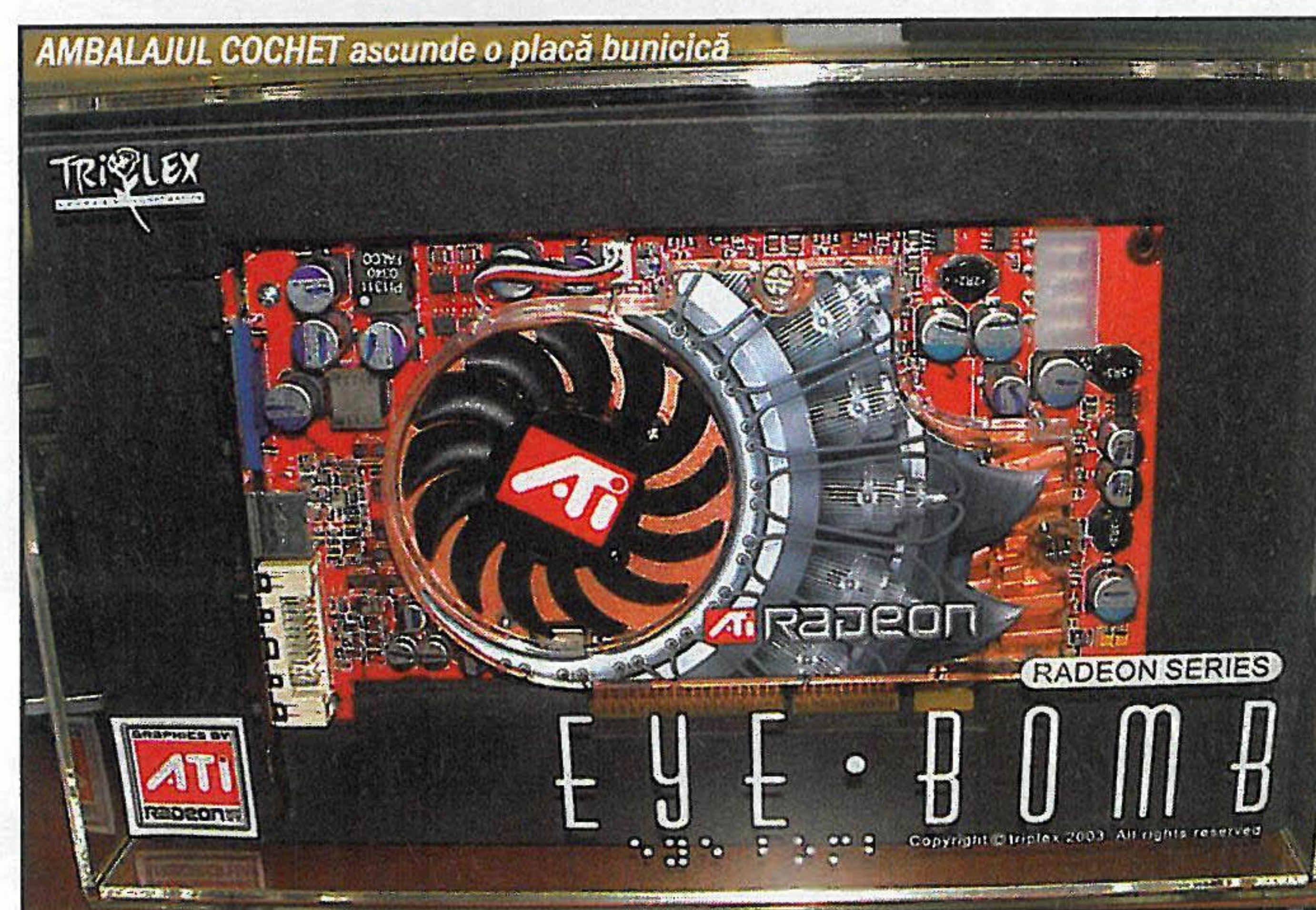
NVidia a fost conștientă că în afară de versiunea Ultra, seria FX 5600 nu este destul de rapidă încât să poată concura cu Radeon 9600. Astfel s-a ajuns la o reîmpropărire a paletii sub forma seriei FX 5700 care este compusă din doi membri: GeForce FX 5700 și GeForce FX 5700 Ultra. Ambele sunt puse în mișcare de procesorul grafic NV36, diferențele apărând la capitolul tactare: primul funcționează la 425/400 MHz, în timp ce al doilea la 475/900 MHz. Putem spune că de data aceasta cei de la nVidia și-au atins scopul propus: din cauza optimizării arhitecturii, creșterea de viteză este considerabilă. În plus, procesorul NV31 din seria FX 5600 constituie reproiectarea nereușitului NV30 (prezent

în plăcile GeForce FX 5800), până ce noul NV36 a fost dezvoltat din core-ului NV35 (motorul plăcilor GeForce FX 5900). S-au produs anumite modificări și în cazul vârfului de lance FX 5900. Noul Fx 5950 nu aduce prea multe schimbări în afară de mărimea frecvenței de tact a procesorului cu 25 MHz și creșterea vitezei memoriei de la 850 la 950 MHz. În testul nostru, aripa nVidia este reprezentată de plăcile produse de MSI. Cele două plăci FX 5700 au un ambalaj remarcabil și sunt însoțite de numeroase CD-uri, dar cooler-ul poate să pară puțin zgomotos pentru unii.

Inginerii de la ATI n-au lucrat cu atâta sârguință precum concurența, și nici n-au avut motive. Radeon 9600 Pro este puțin mai bun decât majoritatea modelelor FX 5600 Ultra (excepție fac cele fabricate de MSI și de Asus), iar Radeon 9600 întrece cu ani lumină FX 5600. Marele producător n-a văzut justificată modificarea majoră a arhitecturii. Astfel, noul procesor grafic RV360 dideră doar prin două lucruri de precursorul RV350: a



ASUS o alegere bună din cauza intrării video



UT 2003 1024x768x32 cu 4x anti-alasing și 8x anisotropic filtering

	9600 Pro	9600 XT	5700	5700 Ultra	9800	9800 Pro	9800 XT	5900 Ultra	5950 Ultra
DM-Antalus	49,6	55,6	51,1	65,3	93,1	110	117	107	115
DOM-Suntemple	63,8	70,3	54,3	67,9	102	119	128	107	116
DM-Phobos2	67,4	74,9	59,4	72,7	106	122	130	115	122
DM-Inferno	52,5	58,6	39,8	49,5	89,1	105	112	80	82
CTF-Face3	73,9	85,5	67,3	97,4	113	128	136	148	154
CTF-Citadel	59,1	66,4	64,1	81,1	91,9	107	113	128	133
DM-Asbestos	73,2	81,4	66,1	80	118	138	149	128	130

Concluzii

MSI GeForce FX 5700 Ultra

Avantaje: numeroase CD-uri cu jocuri remarcabile și software utile incluse în pachet
Dezavantaje: nu prea are, poate prețul cam ridicat pentru unii

MSI GeForce FX 5700

Avantaje: sistem de răcire deosebit de silențios
Dezavantaje: nu este destul de rapid pentru jocurile actuale

Asus Radeon 9800 XT

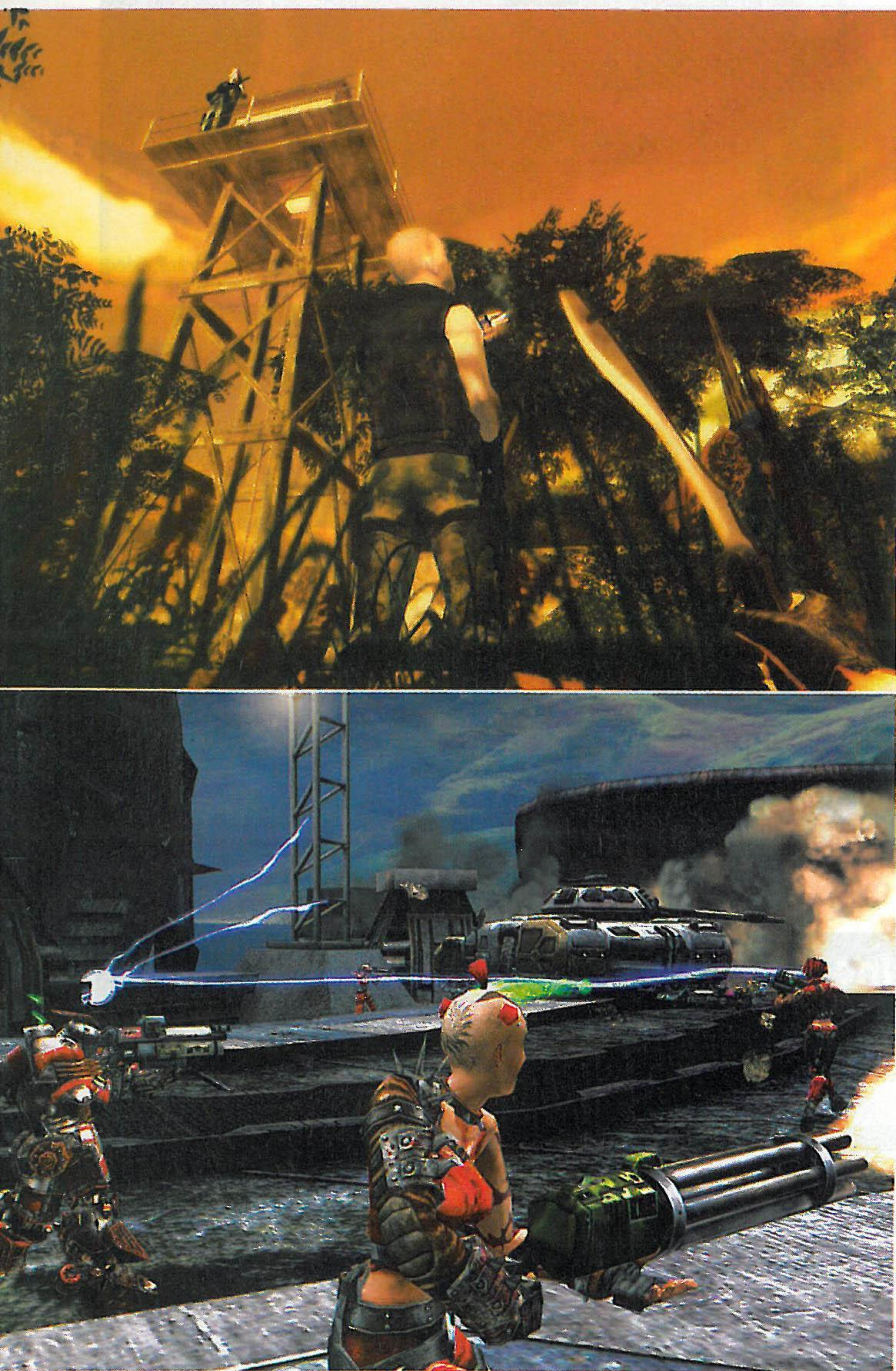
Avantaje: o cantitate uimitoare de accesorii
Dezavantaje: sistem de răcire foarte zgomotos și ineficient

Triplex Radeon 9800 XT

Avantaje: sistem de răcire foarte eficient
Dezavantaje: cam sărac în accesorii

Asus Radeon 9600 XT

Avantaje: intrare video
Dezavantaje: prea scump



fost optimizat procesul de fabricație pentru a reduce cheltuielile și a fost îmbunătățită disiparea de căldură. Optimizarea a fost una deosebit de reușită, frecvența procesorului crescând cu 25%, de la 400 la 500 MHz. Pentru a păstra însă costurile scăzute, ATI folosește în continuare memorii tactate la 600 MHz. Nici în cazul lui 9800 XT nu trebuie să ne așteptăm la modificări cutremurătoare: viteza procesorului a fost crescută la 412 MHz, iar cea a memoriei la 730 MHz. Plăcile grafice n-au fost niciodată renumite pentru distrugerea lor în cazul defectării ventilatorului. Acum însă noua soluție propusă de ATI oferă o mai bună protecție și pune în aplicare niște idei interesante. Una dintre acestea este așa numitul OverDrive, care, deși nu oferă o creștere de performanță considerabilă, oferă minime posibilități de supratactare. De fapt este vorba de un program care monitorizează în performanță temperatura procesorului grafic și dacă aceasta este destul de scăzută, atunci mărește frecvența de tact. Cum ne-am obișnuit deja, overclocking-ul de fabrică nu este niciodată prea curajos, în cazul lui Radeon 9600 XT se poate atinge frecvența maximă de 527 MHz. Nici măcar calea spre această valoare nu este prea dinamică, existând doar trei etape: 500, 513 și 527 MHz. Acest lucru reprezintă o creștere a performanței cu 5%, gratuit și fără nici un pericol. Cealaltă opțiune presupune posibilitatea modificării dinamice a vitezei ventilatorului în funcție de temperatura procesorului. Implementarea acestei soluții depinde însă și de producător. La testul nostru au participat două plăci Asus și un Triplex. Toate trei aveau încorporate tehnologia de modificare a vitezei ventilatorului, dar modelul Triplex XT s-a folosit de ea cel mai bine. Acest lucru se datorează faptului că Asus în cazul ambelor modele, Radeon 9600 XT și 9800 XT, a preferat un cooler mic și mai rapid, iar la modelul său Radeon 9800 XT, Triplex a folosit ventilatorul propus de ATI. Încercarea celor de la Asus merită să fie lăudată, pentru că aduce în sfârșit o schimbare în rândul plăcilor ATI

care nu prea diferă între ele din punct de vedere al arhitecturii. În pofida faptului că arată bestial, acest sistem de răcire nu este tocmai eficient. Aici vina nu prea o poartă nimeni, deoarece inginerii de la Asus au mers pe varianta tradițională, în timp ce ATI a venit cu un nou concept în cazul plăcilor XT. În majoritatea cazurilor, ventilatorul se află deasupra procesorului grafic, iar coolerul pasiv undeva în lateral. Această soluție este însă ineficientă, deoarece căldura trebuie să se disperseze întâi și abia apoi are utilitate ventilatorul. Soluția propusă de ATI funcționează însă pe un alt principiu: deasupra core-ului grafic se află un enorm cooler pasiv din cupru, iar ventilatorul neobișnuit de mare suflă din lateral aerul care răcește coolerul. Astfel ventilatorul are un număr de rotații mai redus, în timp ce procesul de răcire este la fel de eficient. Triplex au adoptat noul sistem datorită căruia placa lor este mult mai silențioasă. Un alt aspect care trebuie luat în considerare este faptul că cumpărătorii plăcilor ATI Radeon XT beneficiază automat de un cupon care le va da dreptul să intre în posesia unui **Half-Life 2** (după apariția jocului). Când comparăm prețurile plăcilor, valoarea acestui voucher trebuie scăzută din costul plăcilor ATI.

Testele s-au efectuat folosind un calculator echipat cu un AMD Athlon XP 2400+ (cu core Barton), instalat pe o placă de bază cu chipset nForce 2 și cu 2x512 DDRAM. În cazul ambelor familii am folosit ultimele drivere: ATI Catalyst 4.4 și nVidia Forceware 56.72. Bineînțeles că măsurătorile oferă nenumărate date, în articol încercăm să le sintetizăm prezentând concluziile esențiale. Cea mai mare laudă de această dată îi revine familiei GeForce FX 5700, deoarece nimeni nu s-a așteptat la o asemenea creștere de performanță. Deși FX 5700 nu egalează încă performanța lui Radeon 9600 Pro, s-a apropiat însă nebănuț de mult. Despre varianta Ultra putem spune că de ceva timp încoace este prima placă nVidia care se ridică la nivelul performanței estimate în funcție de specificații. Nu depășește doar

Radeon 9600 Pro cu valori considerabile, ba în unele teste se poartă mai bine chiar decât 9600 XT-ul. Singurele minusuri le încasează în testele ChameleonMark și AquaMark.

GeForce FX 5950 Ultra și Radeon 9800 XT obțin în majoritatea programelor cam același rezultat. Testele neobișnuite din cazul lui UT 2003 s-au păstrat însă: pe unele hărți se rupe egalitatea și ba plăcile ATI, ba plăcile nVidia ajung în poziție de lider. Performanțele sunt deci relativ egale. Situația nu este însă atât de simplă, din cauza scandalului care ține de câteva luni bune: cei de la nVidia și realizatorii unor programe se acuză reciproc de înșelare. Cauza acestei dispute este apariția primelor jocuri cu suport DirectX 9 și înmulțirea testelor sintetice DirectX 9. Este un lucru cunoscut că seria GeForce FX 5900 o cam dă în bară la capitolul pixel shader. Discuțiile și explicațiile nu țin de tema acestui articol, trebuie să amintim însă că plăcile nVidia nu se descurcă prea bine (deocamdată) cu cerințele DirectX 9. De exemplu, în cazul lui **Tomb Raider: Angel of Darkness**, diferența de performanță poate fi de până la 50% în favoarea lui ATI. Mai există un programel de test, mai puțin cunoscut ShaderMark 2.0, care a fost dezvoltat pentru a măsura performanțele pixel shader și vertex shader a unei plăci. Rezultatele acestui program nu le-am luat în considerare la pronunțarea verdictului, deoarece plăcile nVidia n-au putut rula decât 15 din cele 22 de teste ShaderMark. În minus, și cele 15 au fost atât de lente, încât nici nouă nu ne-a venit să credem. Am preferat să includem un tabel care să reflecte mai exact performanțele plăcilor într-o aplicație care vizează direct jucătorii UT 2003.

Nu putem trece însă cu vederea peste minusurile plăcilor nVidia, care dacă ne gândim la faptul că urmează era jocurilor DirectX 9 (printre care se numără și mult așteptatul **Half-Life 2**), ne conduce spre concluzia că actuala gamă a firmei nu se va descurca deloc cu jocurile viitorului cât de cât apropiat. Pe de altă parte, ATI stă mult mai bine, Radeon 9800

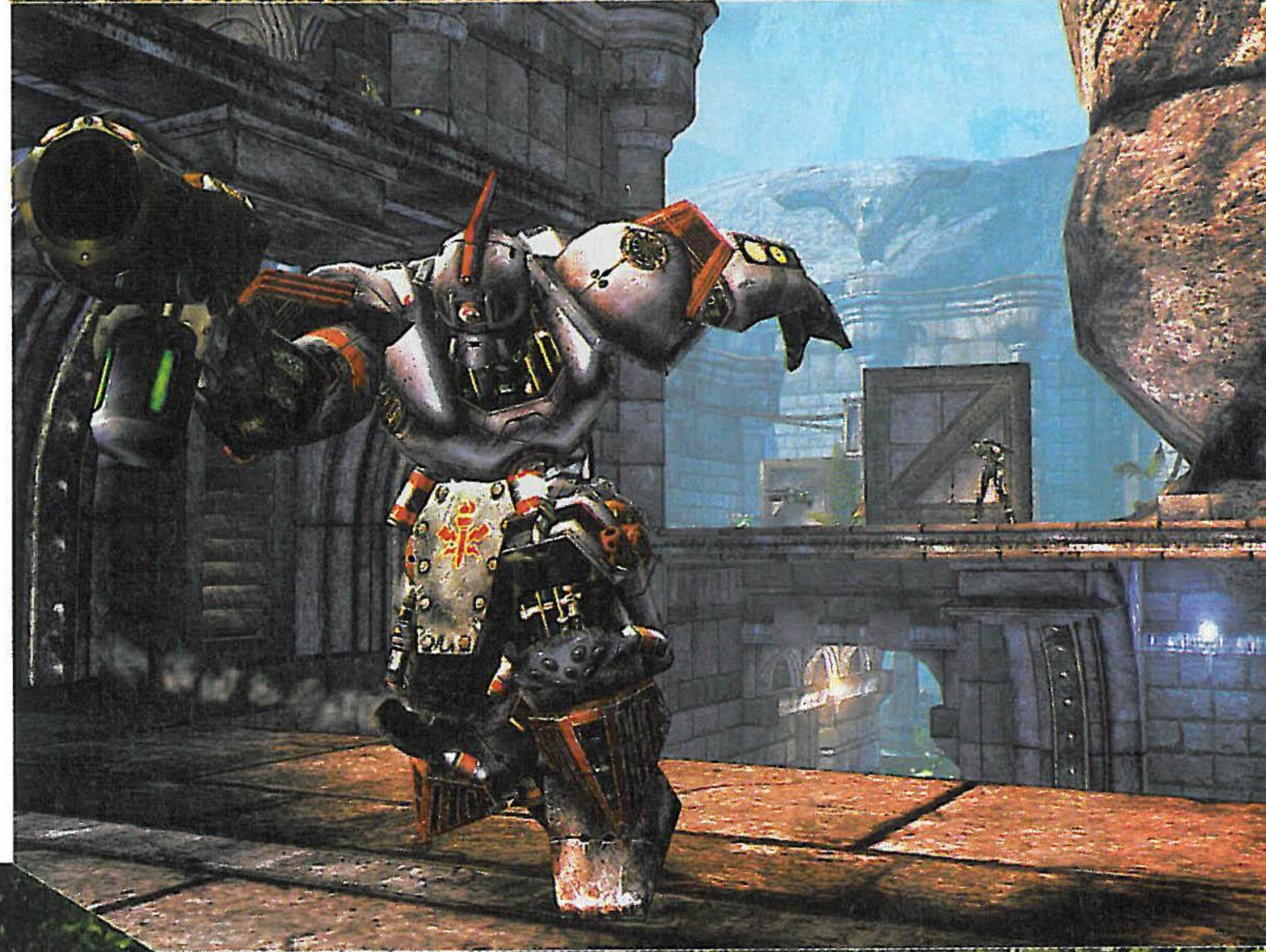
XT-ul fiind pregătit pentru aproape orice provocare.

În concluzie, putem spune însă că nu merită să dați buzna în magazine și să vă schimbați actualele plăci grafice pe Radeon 9800 XT ori pe GeForce FX 5950 Ultra, deoarece acestea oferă o creștere de performanță doar de câteva procente. Mai bine așteptați noua generație de plăci grafice care deja bate la ușă, nVidia și ATI întrecându-se athletic să anunțe primii o nouă revoluție tehnologică. Singurul avantaj al apariției noilor modele high-end este că reduc prețul modelelor mai vechi, cel puțin în vest, deoarece la noi nu prea sunt șanse ca distribuitorii să realizeze că oferă marfa lor la un preț nejustificat de ridicat. Cei care vor să investească într-o placă ceva mai ieftină merită să ia în considerare achiziția unui FX 5700 Ultra din cauza performanțelor ridicate și a prețului decent.

NECIOPLITU* PATRIEI

jacint@pcgames.ro

PC Games Forum
<http://www.pcgames.ro/forums>



Năravuri monopoliste și pinguini secreți



De îndată ce au răsărit primele raze mai călduțe de soare, anunțând reintrarea primăverii în drepturi, cei de la Electronic Arts și-au lepădat blănurile de sărbători și au revenit la vechile lor năravuri monopoliste. Sloganul "One EA to rule them all!" a început să fie pus în aplicare, din nou, după jumătatea lunii martie, când EA ne-a asaltat cu o rafală de comunicate de presă. Cele mai importante anunțuri făceau referire la parteneriatele semnate cu producătorii Castaway Entertainment și Gas Powered Games. Astfel am aflat că trupa de la Castaway lucrează la un nou action-RPG (după ce a contribuit la realizarea serei **Diablo**, în cadrul Blizzard), în timp ce Chris Taylor (GPG) e tot mai aproape de a-și împlini visul continuării seriei **Total Annihilation** - chiar și printr-o schimbare completă de titulatură, întrucât licența TA e ținută cu dinții de către Infogrames/ Atari.

Totodată, gigantul publisher s-a mai grăbit să anunțe nașterea precoce a studioului său din Montreal - al treilea mare centru de producție pornit de EA, după cele din Vancouver și Los Angeles, înfipt drept în coasta concurenței Ubisoft Montreal. Nu în ultimul rând, EA a acordat o fabuloasă donație multi-milionară (în dolari, evident), către USC School of Cinema-Television, asigurându-și astfel o pepinieră de cinci stele, pentru umplerea viitoarelor sute de joburi, care se vor deschide în noul studio EA Los Angeles.

În aparență, respectivele comunicate păreau cât se poate de inocente. Dar, la o citire mai atentă, mai că nu m-a pufnit râsul, atunci când am dat peste fraze de genul "această înțelegere întărește angajamentul EA de a sprijini studiourile producătoare independen-

te". Suspectez aici o greșeală de tipar - ar fi sunat mai plauzibil "angajamentul EA de a schilodi studiourile producătoare independente"... Mai lipsește doar să se laude cu promovarea *originalității* în jocuri, că atunci chiar că mă rad chel sub mandibulă!

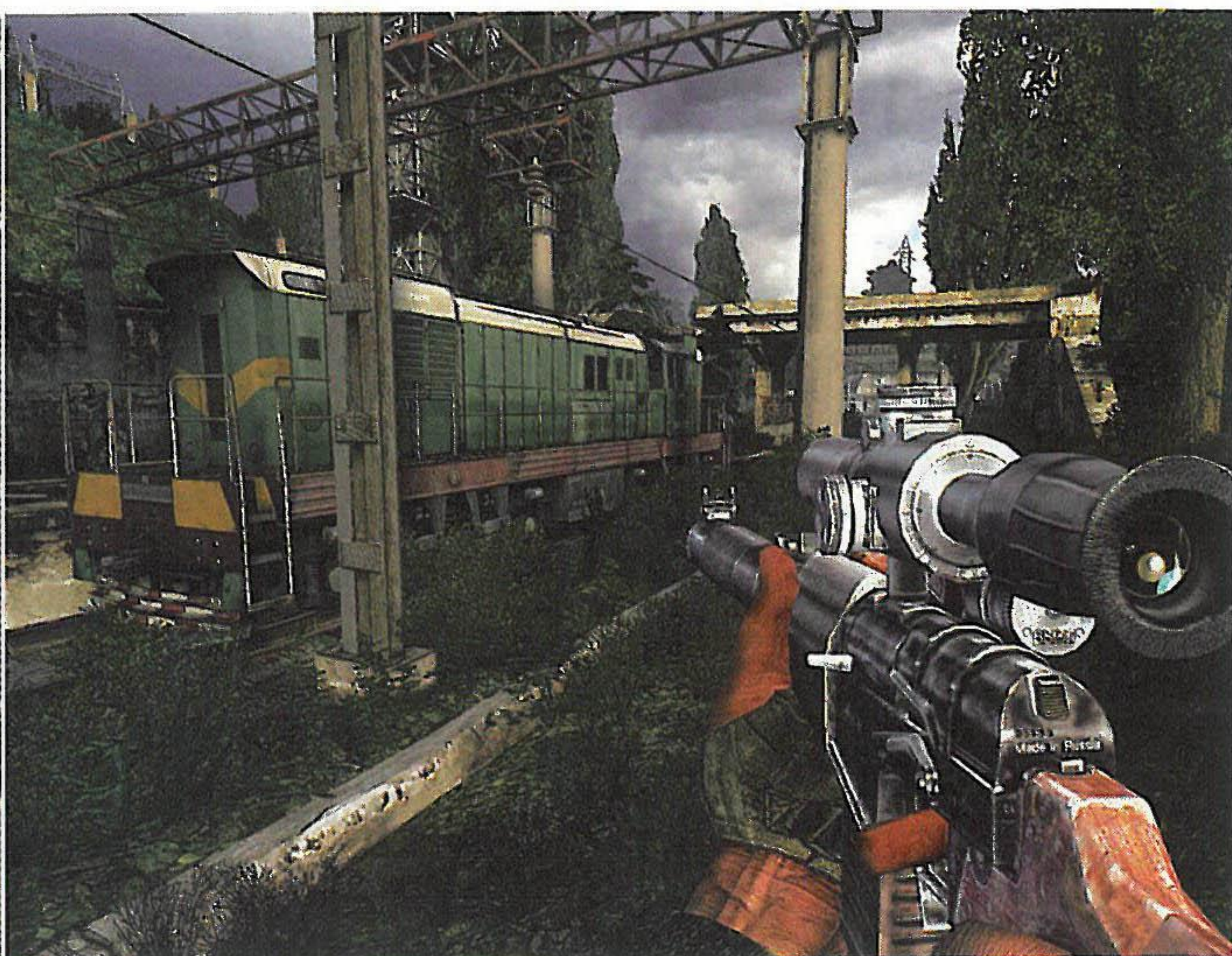
Noroc că mai sunt și din aceia care nu-și bat capul cu treburile serioase, ci-și văd liniștiți de joacele lor cu... pinguini, de exemplu, așa cum e cazul shooter-ului online **Soldner: Secret Wars**. Vezi matale, războaiele astea "e" atât de secrete, încât te poți camufla chiar și în pinguin, dacă reușești să deblochezi cheat-ul cu pricina! Unde mai pui că trupa producătoare a născocit și acel sistem-minune UCS (Unit Customization System), prin care se pot genera nu-știi câte zeci de mii de costumații unice pentru soldații (sau pinguinii?) din joc.

Eu unul abia aștept să mă tăvălesc pe burta-mi împănată, alunecând ca zăludul pe banchize, încălzit doar de focul credinciosului AK-47. Căci slabe șanse să mai implementeze băieții și niscaiva truse de prim ajutor Stalinskaya: ar fi chiar prea de tot și, la urma urmelor, nici n-ar fi tocmai original - vezi **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chirozbal**.

Apropo, ucrainenii de la GSC Game World ziceau, nu demult, că **STALKER** va fi lansat de abia prin 24 septembrie 2004. Măine-poi-măine ne trezim că și Valve (re)programează **Half-Life 2** pentru 30 septembrie 2004; și nici **Doom 3** nu cred că se va lăsa mai prejos.

Știi cum e: fiecare vrea să aibă ultimul cuvânt de spus! Așa că dragă Jacint, ai cuvântul.

PAPA IOAN PLEAZNĂ I
serban@pcgames.ro



Mulțumesc, colega și preiau legătura, dar cum se parafrazează de ceva vreme încoace "nimic nou pe frontul de (t)est"! Chiar și în discuțiile pe care le-am purtat recent într-un cerc de oameni relativ necunoscut, m-am confruntat cu aceleași stereotipuri antice. Și bineînțeles că vin în discuție și inevitabilele măgăoaie, calculatoarele noastre de toate zilele și implicit jocurile. Majoritatea celor implicați în discuție și-au exprimat propriile, efectiv propriile, păreri despre subiect și toți au fost de acord că activitatea ludică nu este altceva decât un moft juvenil trecător. În opinia lor, oameni serioși (indiferent de sex) nu se ocupă cu astfel de lucruri lipsite de sens, "și oricum" jocurile de calculator sunt domeniul copiilor, tinerilor și celor care nu au ce face ori au prea mult timp liber. În

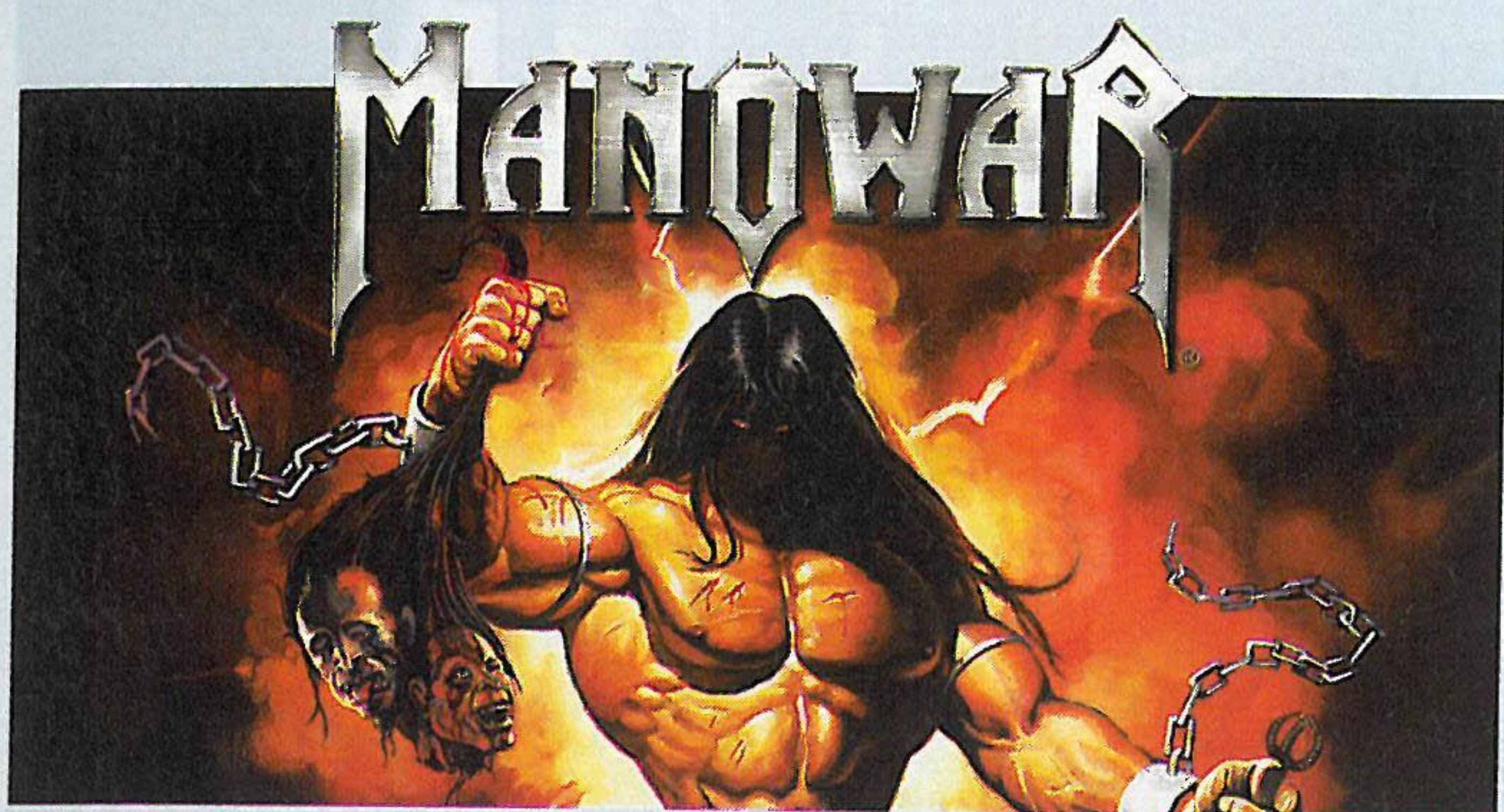
concluzie, eu când mă exprim prin mass media (bineînțeles că mă refer la revista voastră favorită!), mă adresez de fapt unei categorii bine definite prin pasiunea pentru jocuri, o categorie de vârstă limitată printre care nu se află și "oameni serioși". O mare măgărie, nu-i așa? Sau mai degrabă o concluzie pripită a unor laici nepăsători... Nu pot nega că partea mai ușoară și mai distractivă a industriei informatice (joacele) se adresează mai ales juniorilor, potențialii cumpărători fiind tinerii. În pofida acestui fapt nu putem clasifica diferitele grupuri-țintă doar în funcție de vârstă. Niciodată n-am înțeles acele persoane care condamnă un om trecut de 30 de ani pentru că se distrează sănătos cu un joc bine realizat, care dansează pe firul de păr care reprezintă ecuatorul dintre real și fantezie. Nu înțeleg de ce



ii doare acest lucru pe ceilalți! Poate că mulți nu reușesc să priceapă că pasiunea pentru jocuri n-are de-a face cu maturitatea mentală. Comunitatea fanilor jocurilor nu s-a format recent sau acum cinci ani, ea e mult mai veche (unii erau încă în elementele naturii când acești fani își petreceau nopți albe în fața monitoarelor). Majoritatea teenager-ilor de atunci, azi deja femei și bărbați în toată firea, respectați membri ai societății, privește problema cu o deschidere asemănătoare fanatismului (de acum un deceniu) cu care s-au aruncat în apa adâncă a RPG-urilor sau a TBS-urilor. Bineînțeles că an de an acest cerc magic al iubitorilor de jocuri se îmbogățește cu generații tinere (unii chiar îmbătrânesc și se pensionează), dar acest lucru nu înseamnă că ar trebui să vorbim de o imaturitate intelectuală. Nu e vorba de un fenomen legat de vârstă... Să luăm ca exemplu **Panzer General 2** sau **Shogun: Total War**. Încă și acum îmi amintesc diminețile de acum trei ani, când iubitul nostru coleg Kramer Zoltan apărea pe la redacție într-o mână cu o secure, iar în cealaltă cu doi litri de cafea și cu o față care anihila orice întrebare, încă înainte de a fi pronunțate. După ce reușeam să adun destul curaj încât să risc să rămân fără căpățână în urma întrebării "Ce s-a întâmplat?", răspunsul era invariabil și sec "Iar s-a jucat toată noaptea taică meu pe calculator!".



Manowar - Warriors of The World



Ultimul album al celor de la Manowar a demonstrat odată pentru totdeauna că stilul Heavy Metal se simte ca la el acasă în piesele muzicienilor americani. După numeroasele zvonuri vehiculate prin presa de specialitate și nu numai, conform cărora formația de peste ocean dorește să renunțe la stilul lor caracteristic, stil ce i-a consacrat drept una din-

tre cele mai constante formații de Heavy Metal, Manowar a dat peste nas criticilor. Băieții veseli de la Manowar au răspuns acestor acuzații nefondate printr-un album răsunător, puternic, în cel mai dulce stil clasic cu puțință. Dacă am avea parte doar de astfel de etalări stilistice, am dormi liniștiți.

www.manowar.com

Stratovarius Elements pt. 2

Chiar dacă, momentan, trupa finlandeză se confruntă cu o grămadă de probleme interne (cum ar fi plecarea definitivă a toboșarului Anders Johansson și stabilirea acestuia în ograda celor de la Hammerfall), aceste mici dispute nu i-au împiedicat să se mențină pe piața muzicală în aceeași formă

cu care ne-au obișnuit de-a lungul anilor. Cu acest nou album, Stratovarius continuă să fie una dintre cele mai ascultate trupe de Power Metal din Europa, întrecând în vânzări nume cu mult mai consacrate în domeniu.

www.stratovarius.com



Nightwish - Once

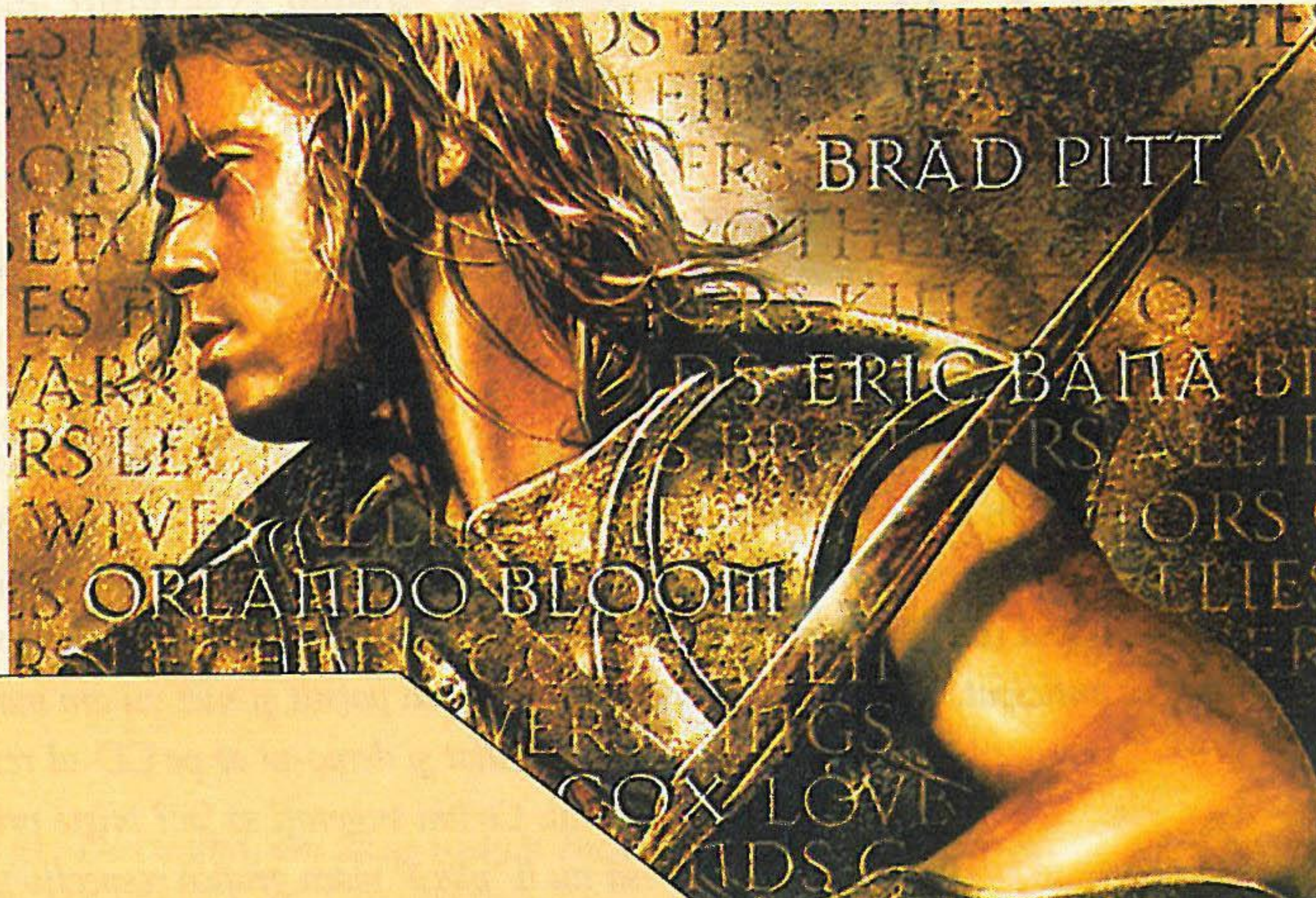
Din nou, Finlanda demonstrează că resursele ei în a oferi publicului formații de succes sunt greu de epuizat. După ce Nightwish a invadat piața europeană cu albumul lor Century Child, iată că s-au și apucat de lucru pentru a-și promova următoarea creație. Viitorul album, intitulat Once, va cuprinde tot ceea ce se așteaptă de la o formație de calibrul celor de la Nightwish: metal, filosofie, instrumentație de calitate, și, nu în ultimul rând, vocea halucinantă a Tarjei. Pentru toți cei doritori, se pot asculta câteva sample-uri din noile piese chiar pe site-ul oficial al trupei. Dig in!

www.nightwish.com



Troy lansat la Cannes

Cu Brad Pitt și Orlando Bloom (Legolas din Lord of the Rings) în rolurile principale, filmul Troy a fost lansat, cu surle și trâmbițe, exact în timpul festivalului de la Cannes, pe data de 13 mai, cu o zi înainte de apariția sa pe marile ecrane americane. Filmul, inspirat în mare parte din capodoperele lui



Homer, Iliada și Odiseea, este regizat de Wolfgang Petersen și îi mai are în distribuție pe actorii Peter O'Toole, Julie Christie, Brian Cox, Eric Bana și Sean Bean. Interesant de menționat și faptul că, în acest an, președintele festivalului nu este altul decât regizorul Tarantino.

www.troymovie.com

XXX: State of the Union

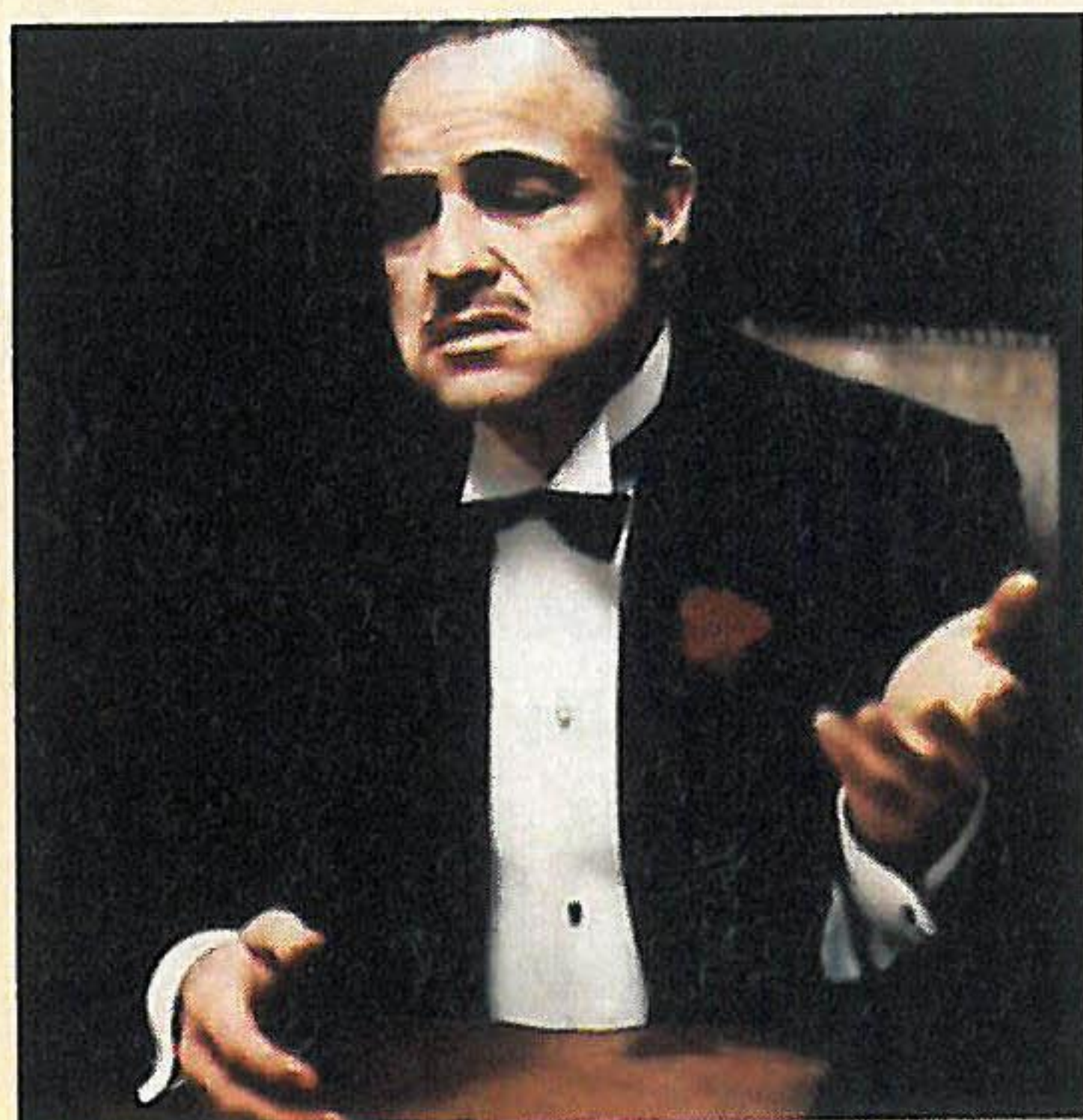
Filmările la continuarea marelui succes XXX, care i-a avut în rolurile principale pe Vin Diesel și Samuel L. Jackson, vor începe, după cum ne promit producătorii, în luna iulie.

În XXX: State of the Union, cântărețul de culoare Ice Cube (apărut, sporadic, și pe platourile de filmare americane în diverse roluri, mai mult sau mai puțin importante), îl va înlocui pe Vin Diesel în rolul agentului special care face și drege. Samuel L. Jackson își va relua și el rolul - agentul NSA

Augustus Gibbons. Regizorul acestui film va fi Lee Tamahori. Filmările vor avea loc, se spune, prin Los Angeles și prin Baltimore. Așteptăm cu interes apariția acestui sequel, mai ales că predecesorul său a reușit să adune pe scaunele cinematografelor din România grămezi imense de 4 fani!



Nașul, cel mai bun rol din toate timpurile



Rolul Vito Corleone, din filmul Nașul (1972), interpretat de legendarul actor Marlon Brando, a fost votat cel mai bun rol din toate timpurile. Pe locul doi s-a clasat Humphrey Bogart, cu rolul Fred C. Dobbs din filmul The Treasure of the Sierra Madre (1948), în timp ce rolul Rick Blaine din Casablanca, s-a clasat pe locul 19.

Scarlett O'Hara, rol interpretat de Vivien Leigh în filmul Pe aripile vantului, s-a clasat pe locul 3, iar pe locul 4, rolul Norman Bates interpretat de Anthony Perkins în Psycho.

Sean Connery și al său rol Dr. No, în primul film

din seria James Bond a fost al cincilea.

Alte roluri din top 20: Indiana Jones - Harrison Ford - în Raiders of the Lost Ark, Ripley - Sigourney Weaver - în Alien și Hannibal Lecter - Sir Anthony Hopkins - în The Silence of the Lambs. Gollum, personaj creat pe computer, din filmul The Lord of the Rings, s-a clasat pe locul 9.

PAGINI REALIZATE DE PAUL SĂRĂȚEANU

paul@pcgames.ro

Cititorii întreabă...

...cine le răspunde?!? :))

Vă scriu cu încredere, pentru că m-ați mai ajutat și înainte. Sunt un împătimit de **Heroes III**, dar de fiecare dată când am încercat să-mi instalez **Shadow of Death** sau **Armageddon's Blade**, nu am reușit. Nu le-am găsit decât sparte. Nu știu de ce nu mi se instalează. Le-am copiat pe hard, dar când am vrut să dau "exe" sau "setup", îmi dă eroare. Menționez că **Heroes III RoE** e instalat (dar nu se poate juca decât pornit de pe CD). Ați putea să-mi faceți un pustiul de bine să îmi vindeți un CD prin poștă cu versiunile full sau să-mi spuneți unde să le găsesc. Sau vreun sfat competent, barem, că mi-e ciudă când văd că alții au și io nu! Aștept încrezător într-al țării viitor, și mulțumesc anticipat. Cu stimă, David

Bine te-am găsit, David! Problema cu care tu te confrunți este una destul de des întâlnită în rândul jucătorilor de **Heroes**, iar ea poate apărea din mai multe motive. În primul rând, ai uitat să menționezi pe ce sistem de operare ai încercat să rulezi jocul. Dacă este vorba de Windows XP, atunci add-on-ul **Shadow of Death** nu va funcționa decât cu foarte multe bătăi de cap, cu modificări ale unor parametri, însă **Armageddon's Blade** nu ar trebui să îți creeze probleme.

În al doilea rând, probleme pot apărea și datorită faptului că tu deții, după cum am înțeles, **Heroes 3 RoE** full CD, ceea ce poate provoca un conflict între acesta și variantele sparte ale celor două add-on-uri. Îți recomand să le achiziționezi și pe acestea full, fie de la Best Computers, fie de pe siteul www.gameshop.ro. Aceștia ar trebui, în mod firesc, să le aibă spre comercializare.

Salut PCG 4 Fun.

În primul rând vreau să vă felicit pentru treaba bună pe care o faceți. Revista dumneavoastră devine din ce în ce mai interesantă. Ca toți ceilalți care vă scriu am și eu câteva întrebări:

Dacă tot apare **Half-Life 2** va apărea cumva și **Counter-Strike 2**? Sunt un mare fan al acestor jocuri. Sper că dacă va apărea demo-ul pentru **HL2** voi să fiți

primii care să-l dați.

Acum câteva luni mi-ați scris că veți da **Bid For Power** pe un CD al revistei, lucru care nu s-a mai întâmplat. Aș vrea să vă întreb dacă îl veți da în vreun număr viitor?

Am un calculator P4, 256Ram, 2Ghz, 40gb, GeForce4MX460. Problema mea este următoarea: Am instalat jocul **Warcraft 3**. Nu am avut probleme în timpul instalării. Când am intrat în joc filmul a mers lacrimă, dar după ce acesta s-a terminat, nu a mai intrat în joc. Screen-ul s-a făcut negru și oricât am așteptat jocul nu a mai pornit și nici nu am mai putut ieși din el, fiind necesar un reset. Am instalat și demo-ul de pe CD-ul revistei, dar aceeași reacție: calculatorul s-a blocat. Ce îmi sugerați să fac? Niște prieteni mi-au spus că s-ar putea ca jocului să nu îi "placă" placa grafică respectiv producătorul acesteia.

În viitorul apropiat, vreau să mă conectez la internet. Aș vrea să îmi spuneți prin ce firmă și prin ce metode să realizez conectarea din punct de vedere al vitezei de descărcare. Aș vrea să îmi sugerați și un modem bun dacă va fi necesar unul. (În ambele cazuri cu prețuri nu prea piperate).

Vă felicit pentru treaba pe care ați făcut-o până acum și țineți-o tot așa.

Fanul vostru nr 1: Freeman

Salut, îți mulțumim pentru felicitări. Iată și răspunsurile la întrebările tale:

Din câte știm noi (și, mai ales, după eșecul răsunător înregistrat de **Counter-Strike: Condition Zero**), până să apară un **Counter-Strike 2** vor mai trece câteva clipe... eterne. Dacă mai luăm în considerare și turma impresionantă de producători ce s-au perindat prin ograda acestui joc, speranțele tale au șansa de a fi adevărate undeva, departe...

Problema cu introducerea pe CD a diverselor titluri este una veche de când lumea. Având așa puțin spațiu la dispoziție (doar 2 CD-uri), ne este foarte greu să îndeplinim toate cerințele și doleanțele fanilor. Trebuie înțeles că, atât timp cât nu vom avea DVD, vom întâmpina probleme în a umple CD-urile cu prea multe delicatase.

Problema aceasta poate apărea, în cele mai dese cazuri, din cauza driver-elor folosite. Asigură-te că deții cele mai noi drivere furnizate de

Poz(n)a lunii

Concursul cu poze și pozne merge mai departe. Cei care îl invidiază pe câștigătorul din acest număr **Deejeu'** - sunt invitați să facă proba umorului lor pentru viitorul număr. **Deejeu'** dragă, pentru imaginea ta haioasă îți vom acorda numărul pe iunie/2004 al revistei noastre!

Ciprian, acest Sebastian Domoziță al Gamesului, și Lulu, Ilie Dobre al CD Forumului, se întreabă dacă sunt Live sau online :))



compania nVidia (și, mai ales, asigură-te că sunt cele oficiale) și s-ar putea să nu mai ai probleme. Pot, de asemenea, exista incompatibilități între drivere și diversele versiuni de Windows existente pe piață. Verifică și aceste neconcordanțe. De asemenea, mai poți încerca să modifice refresh-ul la monitor, din forced refresh rate, la o valoare mai mică.

Îți recomand să alegi o firmă care furnizează internet prin fibră optică. Deoarece nu știu de unde ne scrii, nu îți pot recomanda una anume (fiecare firmă acoperă o anumită zonă, de exemplu noi avem conexiune prin cablu de la RDS și merge excelent). Oricum, în ceea ce privește modemul, fiecare provider oferă de obicei clienților propriile lor produse hardware (se fac contracte cu diverse firme de distribuție și astfel trebuie promovate doar anumite produse). Prețurile acestor modem-uri nu sunt ridicate, după cum nu sunt ridicate nici prețurile serviciilor firmelor respective. Din câte știu eu, prețul unui astfel de modem nu depășește 50 de dolari. Pentru mai multe informații dă o raită pe www.rdslink.ro

la cel mai nou patch (1.1.1.2.0). Să fie din cauza calculatorului? Am P4 2400, 256 mb RAM, GeForce2 MX 64 MB și am și cele mai noi drivere pentru placa video. La revedere și vă mulțumesc că faceți o revista atât de bună.

P.S.: Ați putea să-mi dați niște știri despre Warcraft4 și Starcraft2?

Salutări!

Ciudat ți se mai comportă Race Driver-ul acela... chestia respectivă a apărut înainte sau după instalarea patch-ului? Și încă ceva -- dacă zici că "ai făcut rost" de joc, e cumva o versiune piratată? (întrebare retorică, nu este nevoie să răspunzi - căci, în cazul acesta sunt o mulțime de jocuri care se comportă puțin spus ciudat...

Calculatorul tău e OK. Placa video ar merita un upgrade, dar oricum nu din cauza ei încep să-ți sară mașinile :)

P.S. știri despre Warcraft 4 și Starcraft 2 nu exista. Zvonuri, probabil; dar absolut nimic oficial.

redactie@pcgames.ro

Salut Pc Games 4 Fun!

Vă scriu pentru că am o problemă cu un joc. De curând, am făcut rost de Toca Race Driver, dar nu pot să fac mai mult de 3 curse pentru că odată ajuns pe traseu mașinile, inclusiv a mea, încep să sară ca niște mingi. Am făcut download

DESPRE TINE

Răspundeți la întrebări și expediți talonul până la 20 iunie.

CHESTIONAR PC Games 4 Fun mai/2004

1. Cum consideri acest număr al revistei PC Games 4 Fun?

- ☐ Foarte bun ☐ Bun
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ți-au plăcut mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr ți-au displicut?

4. Ce sugestii ai?

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe CD-ROM?

6. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și avanspremierelor:

7. Ce teme ai prefera să întâlnești mai des în PC Games 4 Fun?

HARDWARE

8. Ce calculator folosești? (specifică marca, modelul, procesorul și viteza în MHz)

9. Mă interesează următoarele componente:

CD
10. Ce sugestii ai?

Nume/Prenume:

Adresa: Localitatea _____ Jud. _____ Str. _____ Nr. _____

Bl. _____ Ap. _____ Cod poștal: _____ Telefon/Mobil: _____ Data/luna/anul nașterii: ____/____/____

E-mail _____

Specificați numărul membrilor familiei: _____ Venit/lună _____

Studii _____

YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):

FLASH

12. Se găsește PC Games 4 Fun la chioșcul tău preferat?

- ☐ Da.
☐ Da, dar sunt puține exemplare.
☐ Nu.

13. Cât ești dispus să plătești pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

- ☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei
☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propune următoarele jocuri:

1. _____
 2. _____
 3. _____
 4. _____
 5. _____

15. Emisiunea TV preferată

16. Ce posturi de radio asculți mai des?

1. _____
 2. _____
 3. _____

17. Ce reviste citești cel mai des în afară de PC Games 4 Fun?

1. _____
 2. _____
 3. _____

18. Ce cotidiane citești cel mai des?

- ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România liberă ☐ Gazeta Sporturilor
☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul
☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Ai un sistem DVD?

- ☐ Nu ☐ Da ☐ DVD-Rom ☐ DVD Player pt. TV

20. Ai cumpăra o ediție specială, lunară, cu un DVD în loc de două CD-uri?

- ☐ Da ☐ Nu

21. Pentru care trei jocuri îți dorești mai multe niveluri și Mod-uri?

1. _____
 2. _____
 3. _____

22. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare

23. Pasiunea mea este

24. Formația muzicală preferată/cântărețul preferat

TALON DE ABONAMENT

☐ 3 luni - 249.000 lei

☐ 6 luni - 497.000 lei

☐ 12 luni - 895.000 lei

Decupează talonul din revistă și trimite-l într-un plic pe adresa redacției PC Games 4 Fun, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1, 410094, Oradea, județul Bihor.

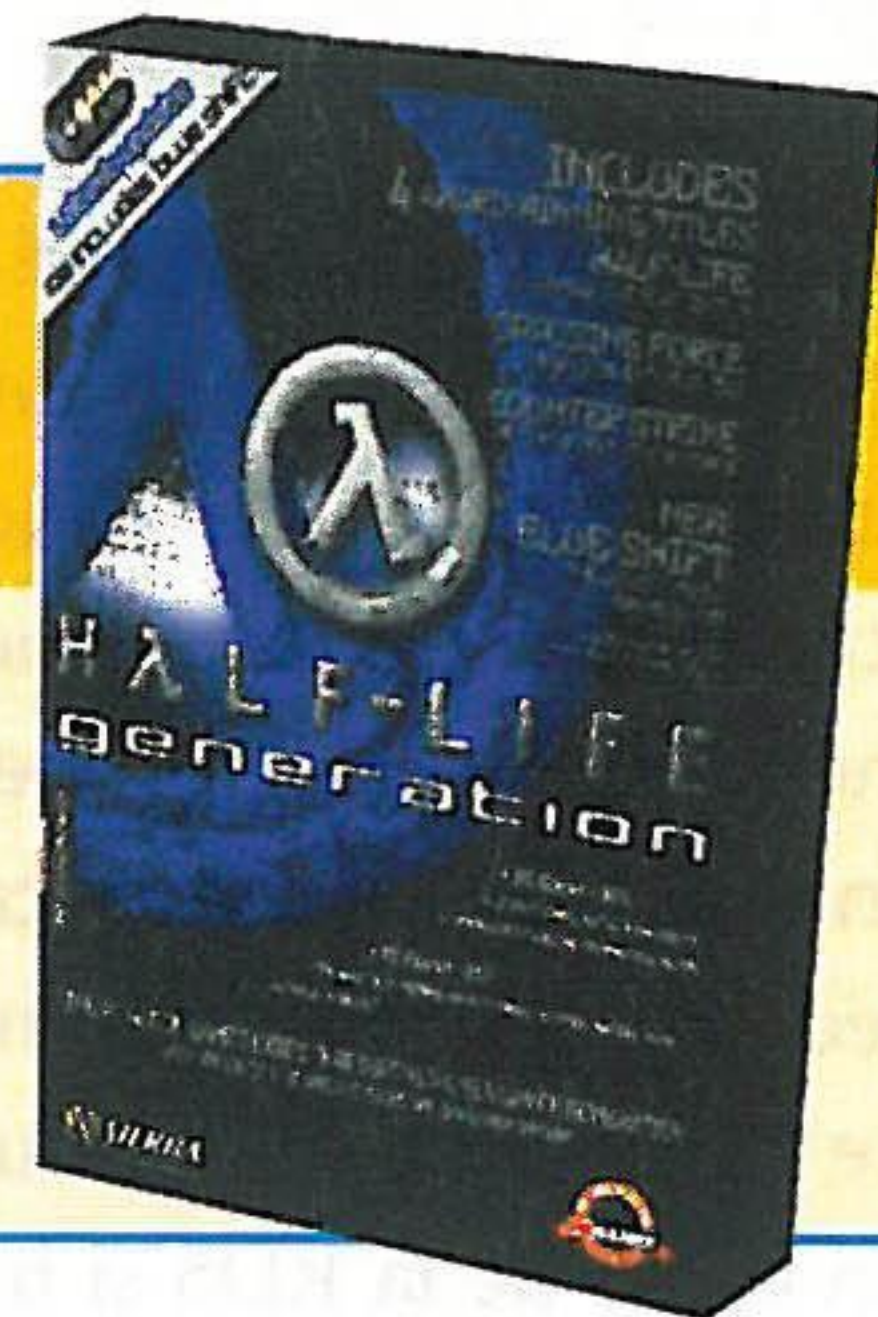
Prețul abonamentului în sumă de _____ l-am achitat cu mandat nr. _____ pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, 410326 ORADEA, județul Bihor. Sunt de acord ca informațiile din acest talon să fie introduse în baza de date a sc MEDIA CONTACT srl.

Baza de date constituie proprietatea nevandabilă a SC MEDIA CONTACT SRL.

Semnătura

CONCURS

Citești și câștigi!



Răspunzând corect la cele trei întrebări poți câștiga un joc original **HALF-LIFE GENERATION 3!**
Răspunsurile la întrebări le găsești în articolele dedicate jocurilor din acest număr al revistei **PCGAMES 4 FUN.**

Decupează talonul și trimite-l pe adresa redacției până la data de **15 Iunie 2004.**

1. Pe ce plaiuri se desfășoară ultimul **Battlefield**?

.....

2. Care este numele personajului principal din **FAR CRY**?

.....

3. Câte misiuni single-player conține jocul **Counter Strike: Condition Zero**?

.....

Nume/Prenume:

Adresa: Loc. Jud.

Str. Nr. Bl.

Ap. Cod poștal: Telefon/Mobil:

E-mail:

PC Games
Fun

iunie/2004

Weapon of choice

Nici de data aceasta n-a fost să avem pe masă toate jocurile anunțate luna trecută (nu că ar fi ceva nou), dar cel puțin absența lui **Richard Burns Rally** a fost speculată rapid, de către oponentul de primă clasă **Colin McRae Rally 04** - surpriza acestui număr, în materie de titluri sportive/simulatoare. Cele două versiuni demo recent apărute, pentru **Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator**, ne îndeamnă să credem că și următorul racing-sim al celor de la Codies ne va încanta într-o măsură cel puțin similară. Vorba lor: "if you're a beginner, begin somewhere else!".

Un alt titlu de calibru așteptat pentru numărul viitor e și **Hitman: Contracts**. Chelu' patriei și-a scos de la naftalină perechea preferată de Silverballer (mărimea 45) și amenință să ne facă o groază de nopți fripte în sânge. Noi, însă, vom fi pregătiți, (în)dopați până la refuz cu puternicul

calmant **Painkiller**, fluturând amenințător un **Dead Man's Hand** și mărșăluind vitejește, alături de **Knights of the Temple**. Revenind mai aproape de zilele noastre, expansion-ul **Blitzkrieg: Burning Horizons** ne va aduce o nouă porție de strategieală, în timp ce **Breed** va intra, în sfârșit, pe masa de operații, pentru a-și primi bine meritata autopsie. Nici nostalgicii mai pașiști ai jazz-ului din **Transport**

Tycoon nu vor avea motive să stea pe tușă, întrucât noul **Traffic Giant** se anunță a fi un remake îmbietor, al genialei strategii economice creată de MicroProse, cu zece ani în urmă. Plus că mai era vorba de-un **Syberia II**, de-un **Beyond Divinity**, **Kill Switch**, **The I of the Dragon**... eh, hai că vom avea destule.

PAPA IOAN PLEAZNĂ I

serban@pcgames.ro

Nume/Prenume:

Adresa: Localitatea Jud. Str. Nr.

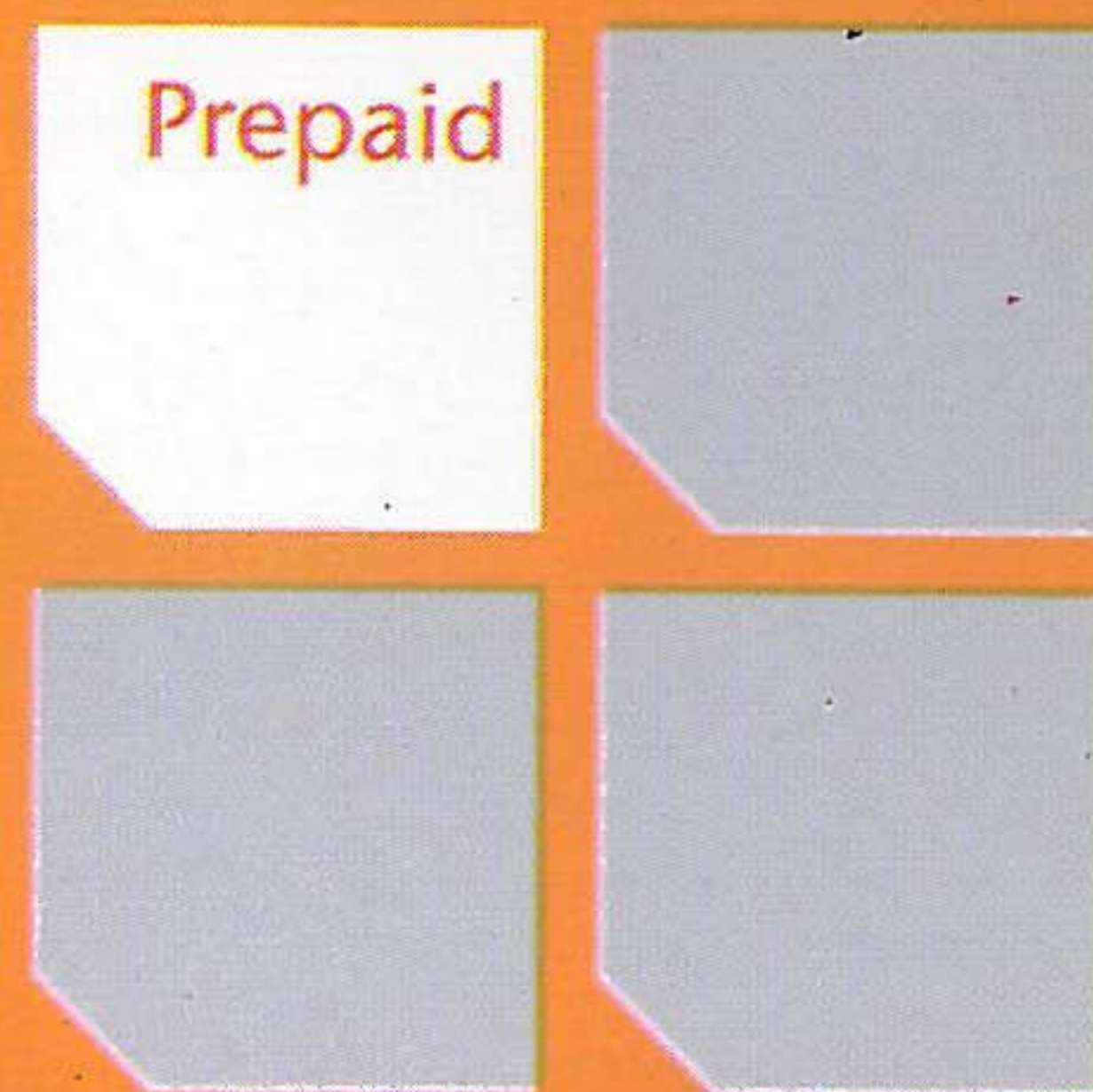
Bl. Ap. Cod poștal:

Telefon/Mobil: Data/luna/anul nașterii: / /

E-mail:

Specificați numărul membrilor familiei: Venit/lună

Studii



0,10 Euro cu SUA. Vorbești serios?

*Cartele telefonice de 5 Euro, 10 Euro și 20 de Euro**

Prețuri bune,
sunet și mai bun.



rds.TEL

Tel.: 0801.08.08.08 (tarif local), Web: www.rdstel.ro

© 2003, RDS.TEL este marcă înregistrată România Data Systems S.A. (RDS) *Prețurile nu conțin TVA.

15 DECEMBRIE 2003 - 31 MAI 2004

LECȚIA 5.
TEHNICI EFICIENTE
ÎN COUNTER STRIKE

- 
1. mișcă mouse-ul spre dreapta
 2. retragere rapidă spre dreapta, țintest la cap și clic, primul oponent eliminat
 3. eschivă la stânga
 4. semi-întoarcere dreapta și clic, headshot, al doilea oponent eliminat

CURSURI DE AUTO-APARARE

**LUNI-DUMINICA 24/24 / DIVERSE
ARME / CEI MAI BUNI VOR FI PREMIATI /
ACUM LINK MANIA DA PREMII !**

Dacă pierzi timpul jucând Counter Strike sau Pac Man, câștigă-l pe Link Mania. Participă și tu, ziua sau noaptea, iarna sau primăvara, la concursul care strânge cei mai buni concurenți de jocuri online din România. Concursul Link Mania are loc între 15 decembrie 2003 și 31 mai 2004 iar premiile sunt pe măsură: computere performante, jocuri originale, playere mp3, șepci și tricouri Link Mania.

Pentru mai multe detalii:
www.linkmania.ro



**Link
mania**

rds.LINK